

LA NOUVELLE ARME AMSTRAD
On l'appelle Sinclair

N° 39 - OCTOBRE 1988 - 20 F
M 1157 - 39 - 20,00 F
3791157020009 00390
BELGIQUE : 145 FB
SUISSE : 6 FS
CANADA : 3,50 $ CAN

Jeux : Baroudez en CPC



NINETEEN-BOOT CAMP : 1965... le VIETNAM... Vous avez 19 ans et vous faites partie des recrues qui vont partir pour le Vietnam. Afin de vous préparer à cette guerre impitoyable, vos supérieurs vont vous faire subir un entraînement « à la dure » : parcours du combattant, combat à mains nues, entraînement au tir et à la conduite de jeep. Serez-vous prêt à affronter physiquement et moralement l'une des guerres les plus traumatisantes ?

© CASCADE – ACTIVISION. Disponible sur COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, AMIGA DK de 99 F à 199 F*

SUPER HANG ON : Ce n'est pas n'importe quelle course. Oubliez votre BMX, nous parlons de vraies motos, celles qui peuvent affronter les pistes les plus dures d'Afrique, d'Asie, d'Europe et d'Amérique... 48 étapes en tout ! Les émotions seront si fortes que le port du casque devient obligatoire !

© ELECTRIC DREAMS – ACTIVISION. Disponible sur : AMSTRAD DK et K7, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, **ATARI ST** de 99 F à 199 F*

INTERNATIONAL KARATE + : Prenez International Karaté, ajoutez-y un joueur hors-paire, (vous), une animation débordante, des figures supplémentaires, une musique remixée... et voilà International Karaté +.

A vous de tester seul ou à deux, les nombreux autres coups remarquables de finesse et de précision !

© SYSTEM 3 – ACTIVISION. Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, **ATARI ST, AMIGA** et **IBM PC** de 99 F à 249 F*

KARNOV : Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courrir, nager, voler mais aussi, affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'Arcade plein d'actions et de surprises.

© ELECTRIC DREAMS – ACTIVISION. Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7 de 99 F à 149 F*

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

ACTIVISION®
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIFFUSION
FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.



SOMMAIRE

OCTOBRE 88 N°39

AM-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Coordination de la rédaction : Xavier Frigara.
Secrétaires de rédaction : Suan Ajirent et Gaëlle Pillot.
Chefs de rubriques : Bernard Jolivait, Jean-Claude Paulin.
Ont collaboré à ce numéro : Jean-Pierre Boghossian, Christine Callaux (maquette), Guillaume Courtois, David Durand, Martial Le Guen, Christian Roux.
Couverture : Frédéric Delavier. Illustrations intérieures : Dominique Carrara.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettiste** : Thierry Martinez, Alain Lamargot. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleriaud.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Tél. : (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 4e trimestre 1988.
Photocomposition: Compo Imprim 94250 Gentilly, **Impression :** Tima Roto, La Haye-Mureaux.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



News

Softs

Dossier éducatif

Help

Listing

Pro

Divers

Dossier





LA FETE DE LA

UN FESTIVAL RIEN QUE POUR VOUS

Le deuxième Festival de la micro qui aura lieu à Paris, à **l'Espace Champerret** du **14 au 16 octobre** est l'unique manifestation informatique nationale dédiée à l'informatique de loisirs, intéressant donc le grand public.

Ce festival se différencie en cela d'une exposition semblable à celles de l'informatique professionnelle, Sicob ou Forum PC, ou spécifiquement dédiée à un constructeur.

ILS ETAIENT TOUS A LONDRES

ILS SERONT TOUS AU FESTIVAL

Les principaux animateurs des éditeurs français de logiciels de loisirs ont participé activement au PC Show de Londres. Ils marqueront aussi de leur présence unitaire le Festival de la micro. Dans notre prochain numéro, nous aurons l'occasion de détailler les nouveautés présentées à l'une et à l'autre de ces manifestations ainsi que l'action menée spécifiquement par les éditeurs français.

L'UNION SACREE DES EDITEURS FRANCAIS



Bruno Bonnet (Infogrammes) serre la main d'Emmanuel Viau (Ere Informatique) entourant Laurant Weil (Loriciels). Au premier plan, Hervé Caen (Titus)



Le charme était aux côtés de François Robineau, Jane Cavanagh, la blonde et Danielle Azoulay, la brune (France Image Logiciel)



Thierry Braille (Micromania)



Yves Guillemot et Christine Quémard (Ubi Soft)

Festival de la liberté

Le Festival de la micro est une grande fête, celle de la liberté qui consiste, pour l'utilisateur, à comparer sa propre machine et ses logiciels à toutes les autres configurations informatiques. Le Festival de la micro est l'inverse de la grand'messe d'une seule marque.

Diverses machines peuvent être éprouvées. Tous les logiciels de jeux, éducatifs, utilitaires ou de développement personnel peuvent être testés.

L'utilisateur peut ainsi comparer, tester et acheter avec toute la sécurité d'une bonne information.

Le Festival de la micro est aussi le lieu privilié d'échanges entre tous ceux qui vivent l'utilisation de la micro-informatique comme une aventure. L'ordinateur n'est pas, pour eux, un outil de travail mais beaucoup plus encore : celui du divertissement et du développement personnel.

MICRO

Ubi Soft, en particulier, présentera ses nouveautés : *Iron Lord, B.A.T., Skateball et Final Command,* par exemple, ainsi que les jeux d'**Electronics Arts** *(Powerdrome),* et d'**Elite,** entre autres développeurs étrangers.
Les éditeurs français animeront des stands qui passionneront tous les grands amateurs de jeux. Ces éditeurs, dont le groupe **Infogrames, Cobra Soft** *(Action Service),* **Ere Informatique, Loriciels** *(944 Turbo Cup),* **Microïds,** et **Titus,** éditeur de Galaxie Conquéror, ont donné à l'informatique française de loisirs, cette année 1988, par leur fort développement à l'exportation, une *dimension internationale* qui témoigne de leur grand dynamisme d'invention et de commercialisation.

Pour le développement personnel

Les visiteurs du Festival de la micro trouveront sur tous les stands les **machines** et leurs **accessoires** les **plus avancées technologiquement.** Ils pourront ainsi améliorer leur configuration informatique actuelle ou adopter, pour cerveau accessoire, le micro le plus séduisant au **meilleur prix.**
De nombreux stands de constructeurs, revendeurs et distributeurs, montreront les réalisations artistiques, musicales et graphiques, ou de loisirs, tournant sur tous les types de machine, ainsi que les accessoires et périphériques optimisant les configurations.
Deux producteurs anglais d'accessoires profiteront de ce festival pour se mettre au contact des utilisateurs français. De nombreux visiteurs étrangers sont attendus, tout particulièrement de Grande-Bretagne, l'un des pays où l'informatique personnelle et de loisirs est la mieux implantée.

Aux côtés des micro-ordinateurs de tous les standards, les nouvelles consoles de jeux seront présentées.

Pour le divertissement

L'ensemble des éditeurs de jeux sera présent. Ils dévoileront leurs dernières nouveautés, celles qui seront sur les petits écrans des micro-*ordinateurs pour les fêtes de fin* d'année. Ils donneront ainsi l'occasion de se procurer leurs nouveaux chefs d'oeuvre, en avant première.

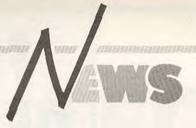
Une fête

De nombreuses **animations** et des **concours** mobiliseront tous les visiteurs. Notre confrère *Jeux et Stratégie* en organise un en collaboration avec Ubi Soft. Game Mag avec Epyx animent le fameux **concours Micro Olympiques** consistant à réaliser la meilleure performance avec *The Games Winter Edition* dont la nouvelle version sera l'une des vedettes de ce festival. Les qualifiés pour la *finale s'opposeront, sur le* podium, dimanche après-midi pour se voir attribuer de nombreux prix dont le premier est un **séjour dans nos montagnes enneigées.**

Sébastien Ajaxa

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.
Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.



C'EST UN PC SINCLAIR !

Am-Mag a été le seul titre de la presse dédiée à l'annoncer : le nouvel Amstrad serait un PC étiqueté ***Sinclair.*** La nouvelle machine a été présentée au dernier ***PC Show*** de Londres. Mais ne vous précipitez pas chez votre revendeur pour en commander un. Ainsi que nous l'annoncions dans notre numéro du mois d'août, le lancement ne se fait que sur le marché britannique. Voici donc le ***Sinclair PC 200*** en avant-première.

Le choix de la norme IBM aura surpris ceux qui attendaient un ordinateur construit autour d'un 68 000, plus à même de concurrencer les meilleures machines de jeu du moment. Amstrad - maître d'oeuvre du PC 200 - a préféré éviter la confrontation. Le Sinclair PC 200 vise en effet un clientèle beaucoup plus large que celle des joueurs invétérés. Le nom complet est d'ailleurs *« Sinclair Professional series »*, ce pluriel laissant entrevoir des développements futurs. Mais sans plus attendre, voyons de plus près la nouvelle machine.

Une très large ouverture

Dans sa configuration la moins chère, le Sinclair PC 200 est proposé sans écran. Son esthétique ne troublera pas les habitués du CPC : l'unité centrale est gris sombre, son apparence trapue, lourde et sans grâce. En son temps, ce look n'avait pas desservi l'immense succès d'Amstrad.

Ce qui compte, en effet, c'est ce qu'il y a sous le capot, à savoir un micro-processeur 8086 cadencé à 8 MHz (un 16 bits donc), un MS-Dos 3.3 et 512 ko de Ram que l'on peut étendre à 640 avec une carte idoine. Le lecteur intégré est au format 3,5 pouces simple face 720 ko. Un drive 5,25 pouces est disponible en option pour ceux qui voudraient accéder à la logithèque et aux fichiers existants en 5,25 pouces.

Le clavier de 102 touches est exactement conforme à celui d'un AT ; de nombreux ports permettent au PC 200 de communiquer avec l'extérieur. Il possède en effet des sorties série et parallèle, deux ports joystick plus un pour la souris, des connecteurs pour moniteur, téléviseur, drive supplémentaire et des slots pour toutes sortes de cartes. Destiné à fonctionner avec un téléviseur, la machine est dotée d'une batterie d'adaptateurs et de modulateurs.

Sinclair propose trois options d'achat : console seule, avec écran CGA 12 pouces monochrome, avec écran CGA 14 pouces couleur.

Le PC 200 sans moniteur est vendu avec une souris grise (celle du PC 1512), *GW-Basic* et *Gem-3*, la toute dernière version de cet environnement de bureau bien connu.

Professionnal Organiser, un intégré signé Clasma Software, sera fourni aux acquéreur de PC 200 vendu avec un moniteur.

Les allumés du jeu auront intérêt à passer au modèle fourni avec moniteur (couleur de préférence) d'autant plus que cette dernière configuration est accompagnée de quatre jeux ainsi qu'un joystick et une souris. *Winter Games* d'Epyx fait partie de la valise ainsi que *Wizard Warz, Bedlam* et *Trantor*, trois productions signées Go !

Sinclair ratisse large

Contrairement à ses concurrents les plus directs (Atari et Amiga pour ne pas les nommer), Sinclair vise une large clientèle. Le PC 200, malgré son étiquette « professional series », se positionne comme une machine résolument familiale dont le but avoué est de séduire tout le monde. Sa compatibilité PC en fait une machine idéale pour continuer à la maison le travail du bureau (week-end studieux en perspective), ou bien utiliser des logiciels prestigieux comme *WordPerfect, Lotus, Dbase IV* et bien d'autres encore.

Les étudiants figurent en bonne place parmi les cibles privilégiées par les bureaux de marketing. Outre le Basic performant livré avec la machine, une foule de langages sont accessibles, sans compter les capacités graphiques et la possibilité d'utiliser les programmes et les nombreuses applications sur PC en usage au lycée ou dans les grandes écoles.

Les plus jeunes seront tentés de faire miroiter aux parents l'aspect « machine sérieuse » - c'est un argument de poids - tout en rêvant aux fabuleux softs en 16 bits.

Dans sa version dépouillée, le PC 200 coûte ***299 livres*** hors-taxe. Nous ne sommes pas loin des ***3 350 F*** que nous avancions cet été. C'est un prix relativement élevé pour une machine dépourvue de moniteur. Le haut-de-gamme avec le moniteur couleur dépasse allègrement les ***5 500 F*** (499 livres H.T.) C'est plus cher qu'un bon vieux CPC, mais moins coûteux qu'un Atari ou un Amiga.

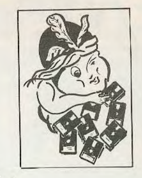
Le PC est-il l'avenir du CPC ?

Quand le Sinclair PC 200 franchira-t-il le *channel* ? Amstrad France, actuellement, n'a encore rien prévu pour sa commercialisation. Le choix de MS-Dos laisserait penser que Sinclair aurait des visées vers les Etats-Unis où le PC et Apple tiennent l'essentiel du marché. En France, Sinclair devra faire oublier le flop retentissant de sa gamme d'ordinateurs de jeu, les + 2 et + 3 notamment. On en est pas encore là. Les derniers Spectrum étaient des machines très spécifiques, difficiles à positionner sur un marché avide de standards éprouvés. Le PC 200 n'a de son illustre prédécesseur que la marque. Pour le reste, c'est un authentique compatible PC.

B.J.

NOUVEAU





9, rue de la Résistance
01620 St-Laurent-sur-Saône
Tél. 85.39.28.75

PROMOS
JUSQU'AU 30/10/88

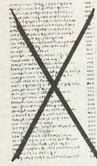
MANETTE JEUX
SUPER PRO
8 switches 4 ventouses
89F

	DISC	K7
Gunship	183	141
Top Ten Collection compilation 10 jeux	144	89
Konami compilation 7 jeux	162	103
Arcad Actions 5 jeux	162	104

C'est
2.000 logiciels
pour les 10 plus
grandes marques

CHOIX
PRIX

AU LIEU DE CECI !!



Nous vous proposons sur simple demande (ci-dessous) l'envoi gratuit de notre catalogue. Il sera lisible, agréable et clair. Il correspondra à votre type d'appareil et à vos besoins quels qu'ils soient : jeux, utilitaires, graphisme, langage, musique, traitement de textes, base de données, tableurs, éducatifs, professionnels.

Bon de Commande PROMOS

Titre du Logiciel	Qté	Prix
Frais d'envoi		15 F
TOTAL		

Précisez DISC ☐
K7 ☐
Règlement : Chèque ☐ CCP ☐
Contre remboursement ☐ + 20 F

Je désire recevoir votre catalogue

AMM 10/88

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Ville ....

Code postal ☐☐☐☐☐ Tél. ....

Appareil marque .... Type ....



Amstrad au Salon de la musique

Heu, n'exagérons rien. Entre autres évènements de la rentrée, le Salon de la musique, qui a eu lieu a Paris du 13 au 19 septembre 1988 dans la Grande Halle de la Villette a prouvé à l'évidence à quel point désormais, l'informatique est au service de la musique par le biais du génial protocole M.I.D.I (Musical Instrument Digital Interface).
Une foule de logiciels (séquenceurs, éditeurs de toutes sortes) se disputaient la vedette pour la plus grande joie des musiciens branchés... principalement sur Atari ST et PC (grrr !). Et les CPC et PCW dans tout ça ? Justement, le magasin Clavius, spécialisé dans la micro musicale, commercialise une interface MIDI et un séquenceur huit pistes tout à fait performants (à en croire la publicité), conçus par la société anglaise DHCP Electronics et dédiés à nos machines de prédilection.
Les performances : huit pistes donc, enregistrement/lecture, métronome interne/externe, looping sur chaque piste, MIDI sur les seize canaux, synchro MIDI réputé « infaillible », prémixage des pistes, sauvegarde des séquences, fenêtre bloc-note, etc.
Les prix : **1490 F** pour l'interface et le séquenceur destinés aux CPC. La somme grimpe à **1 990 F** pour le même outil sur PCW avec douze pistes à la clef.
Clavius - 19, rue Houdon 75018 Paris.
Tél.: (1) 42.62.90.19.

Oyez, gagnants du super concours Am-Mag

Vous, dont les noms glorieux honorent la page 13 de notre numéro 34 et qui bouillez d'impatience, veuillez souscrire à une ultime obligation : la pétulante société Infogrames, 84/86, rue du 1er Mars 1945, 69100 Villeurbanne, désire connaître le type de support qu'affectionne votre machine (cassette ou disquette). A vos plumiers...

Mastertronic now

Mastertronic est sur le point de relancer la série des *Now*. *Now That's What I Call Games* était une compilation de Virgin qui avait bien marché. La nouvelle compilation comportera probablement trois titres choisis dans le catalogue de Melbourne House — qui appartient d'ailleurs à GO — et sera disponible vers Noël sous le nom de *Now That's What I call 16-bit Software*, autrement dit *Voilà ce que j'appelle du soft en 16-bits*.
Trois versions de cette compilation sont prévues. L'une pour l'Atari ST, l'autre pour l'Amiga, la dernière enfin pour le PC. D'après *CTW*, le fait qu'il existe une version PC serait un indice qui confirmerait la sortie prochaine d'un Amstrad MS/Dos destiné au jeu.

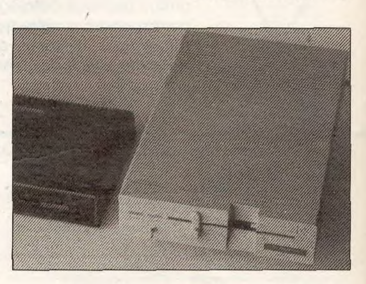
Lecteur 5" 1/4 pour CPC

Ce lecteur très compact de la marque Stardrive avait été conçu, à l'origine, pour équiper l'Amiga aux Etats-Unis. La firme allemande G + L en acquis un stock important. Le Stardrive a été adapté aux normes européennes de voltage et de fréquence puis dédié au CPC.
Un interrupteur permet de formater chacune des faces de la disquette en 40 pistes/360 Ko. Les câbles de liaison et le manuel (en allemand) sont livrés avec le lecteur.

G + L Electronic Computerhardware - Seelenerstrasse, 4 D- 6759 Hefersweiler (R.F.A).

PCW et Langues 0

Non content d'adapter *Locoscript* à la plupart des langues européennes (y compris le gallois !), Locomotive Software s'est attaqué à des parlers aussi exotiques que l'urdu pakistanais, le farsi iranien et l'arabe. Techniquement, c'est une prouesse car ces langues s'écrivent de droite à gauche. Qui plus est, les caractères anglais et arabes peuvent être mixés sur un même document. Les traducteurs apprécieront cette possibilité.
Locoscript ayant pris la route des Indes, verrons-nous bientôt des versions en sanscrit, en hindi ou en malayalam ? « *En Angleterre même, il y a assurément une forte demande dans toutes ces langues, affirme Howard Fisher, de Locomotive Software. Manchester, par exemple, est peuplé de nombreux immigrés du Gujerat (une province indienne NDLR)* ».
Locomotive Software - Allen Court, High Street RH4 1YL Dorking (Surrey), Grande-Bretagne. Tél.: (19 - 44) 0306 740606.



Super 464

Gonfler votre CPC 464 jusqu'à en faire un 6128, ça vous intéresse ? C'est maintenant possible grâce à un pack contenant la rom du 6128 vendu par K & M Computers.
K & M Computers - 40 Fairstead, Birch Green Skelmersdale, Lancs.Grande-Bretagne. Tél.: (19-44) 0695 29046.



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE

LE DEFIS DE TAITO®

COIN-OP




© TAITO CORP., 1986

ARKANOID — LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."





© TAITO CORP., 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.




© TAITO CORP., 1988

TARGET RENEGADE

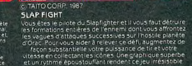
En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."

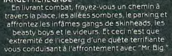
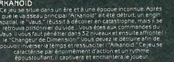



© TAITO CORP., 1987

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du Vaus. Il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.






© TAITO CORP., 1987

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.




AMSTRAD



© TAITO CORP.

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



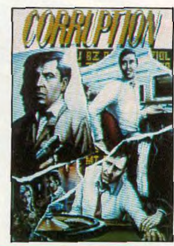
PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Alors, c'était comment ? Elle est gentille la maîtresse ? Oh zut ! Renaud n'est pas dans ma classe. Evidemment, comment il n'a rien fait l'année dernière ... Bon, qu'est-ce qu'ils racontent ce mois-ci dans Am-Mag ?

Corruption
(Rainbird)

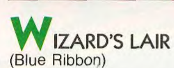
Dans la City, le coeur financier de Londres, les fortunes se font et se défont. Gros coups et voitures de rêve (quand ma Porsche rit ma Ferrari aussi) agrémentent votre trépidante existence. Vos concurrents sont prêts à toutes les vilenies pour se débarrasser de vous (au propre et au figuré) et ils ne s'en privent pas. Dans *Corruption*, vous devrez vous blanchir vis-à-vis des autorités qui n'attendent qu'un faux pas, une preuve, pour vous envoyer en prison. A moins que vous finissiez mort. A vous d'être le plus retord car, dans la réalité, ce sont rarement les bons qui sont des gagnants.

Ce jeu d'aventure sur PC est entièrement en anglais. Il est vrai que, dans the City of London, les langues vernaculaires sont peu utilisées...



Opération Wolf
(Imagine)

Promu super-soldat (qui en doutait ?) vous voilà investi d'une périlleuse mission : sauver des otages retenus dans une contrée dangereuse. La conversions de ce jeu d'arcade ne manque pas d'action tout au long dees six niveaux de jeux où il vous faudra survivre, dans l'intérêt des prisonniers bien sûr !.



WIZARD'S LAIR
(Blue Ribbon)

Plus distrait qu'un héros de soft, tu meurs. Dans *Wizard's Lair*, un certain Pothole doit retrouver les quatre morceaux d'un Lion d'Or égarés dans le jeu. Faut-il préciser qu'il est peuplé de malfaisants personnages : des adversaires à combattre, des bourreaux à éviter et bien sûr quelques monstres à massacrer.

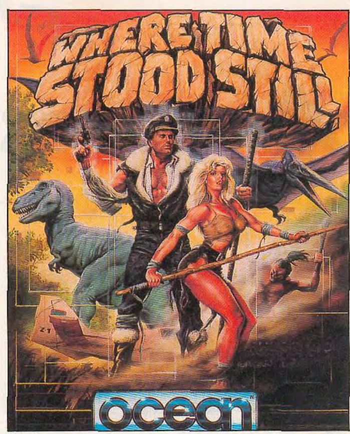
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
(Ocean)

Les dix épreuves du décathlon ont été réunies sur ce soft afin de vous mettre dans la peau de Daley Thompson, un athlète de très haut niveau. Et hop, un coup de coke (la boisson gazeuse), un bon coup de joystick, et à vous la plus haute marche du podium ! Ah, c'est où le podium ? A Séoul, le podium.

METAPLEX
(Addictive)

Metaplex est un labyrinthe qui héberge Garth, un infâme tyran sèmant la terreur et la désolation sur la terre. Un tyran, tôt ou tard, meurt assassiné. C'est vous qui êtes chargé de l'éliminer. Mais avant de vous offrir ce délicat plaisir, vous devrez retrouver et neutraliser les quatre points dont l'horrible créature tire une puissance qui le rend invulnérable. Ces prises sont évidemment dispersées dans le labyrinthe. Attention donc aux mauvaises rencontres.





VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

MICROTELEC

CENTRE TECHNIQUE AGREE PAR LES PLUS GRANDS

- *MICROTELEC, c'est la réparation de votre micro-ordinateur, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté.* (gratuitement pendant la période de garantie pour Amstrad et Thomson).
- MICROTELEC, c'est la possibilité de souscrire à un contrat de maintenance sur site ou en atelier.
- MICROTELEC, c'est le dépannage dans un temps record de votre micro si vous avez souscrit un contrat " FLASH DEPANNAGE ".
- MICROTELEC, c'est une équipe d'électroniciens au top niveau de la profession.
- MICROTELEC, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des plus grands constructeurs.
- MICROTELEC, c'est la possibilité d'assurer votre appareil contre le vol, l'incendie et les dégats des eaux.
- MICROTELEC, c'est aussi la ligne rouge pour tous les possesseurs de contrat.

ETABLISSEMENTS SCOLAIRES : nous consulter (spécialiste nanoréseau)

REVENDEURS : conditions spéciales



Immeuble Promopole
12 avenue des Prés 78180 Montigny le Bretonneux. Téléphone : (1) 30 57 20 50



ARCTICFOX

Editeur : El
Genre : sin
Graphisme
Difficulté :
Intérêt : ★
Appréciati
Machine :

Paru il y a déjà deux ans sur Amiga, Arcticfox commence très bien. Tout est en anglais, même la notice. Où est-ce qu'il est, mon dico ? Soyons clair, net et précis. C'est pas évident. La première chose découverte... un nom, plusieurs jeux. Je m'explique.

Face A, outre la présentation des ennemis et la mission, il y trois modes de jeu : pour les véritables débutants, pour l'entraînement et le jeu en lui-même. De plus, avec ce dernier, il est proposé différentes options (choix du départ, configuration de l'ennemi). Ceci compose les niveaux préliminaires.

Face B, les niveaux avancés : l'entraînement et le jeu (plus compliqué et actif que sur l'autre face), avec toujours des options. Cela nous ramène à une disquette et plusieurs siècles de jeu. De plus, l'intelligence des ennemis varie entre tel et tel mode, sans parler des sous-options... de la simple promenade à la sixième guerre mondiale (elle n'a pas encore eu lieu).

La seconde découverte est propre à toutes les simulations : c'est le nombre faramineux des commandes. Tel
ton pour ceci, tel bouton p
cela... D'accord, sur un clav
on trouve des touches
alors, vous n'avez rien cc
pris !!), mais il y a des limit
Bon, passons au jeu prop
ment dit. La présentation e
simple, claire, agréable. C'est une bonne chose. Le tableau de bord est efficace. Il y a même une horloge. Ah ! La mission... Il faut détruire le fortin principal où se cachent les odieux généraux ennemis. Pour arriver à bon port, vous êtes en possession d'un superhyper tank du nom de... Vous avez trouvé, Arcticfox.

Armes tout terrain

En fait, cet engin est plutôt conventionnel : missiles guidés, mines, canon, caméra arrière, radar, compas affichant latitude-longitude. Rien de bien méchant. Par contre, en face... mazette ! Des radars, des lances-roquettes, des chars

aveugle, vous et vos au
res) ; et le terrain (montagnes, crevasses, plaines boueuses, etc.). Ai-je précisé que l'action se déroule à quelques miles du pôle Sud ?

La notice vraiment explicative offre une représentation du terrain (pour les ceusses qui ne savent pas lire sur un radar). L'extérieur que l'on aperçoit par la lucarne centrale est présenté en trois dimensions, et c'est bien fait. Mis à part le manque de couleur pour les engins, et le fouillis que cela donne lorsqu'on est en présence des montagnes, des dômes, des tanks, des stations émettrices, etc., en même temps. Bah ! on s'habitue, ma pauv'dame...

Au commande de mon engin, je m'embarque pour l'aventure. Dès le départ, je me retrouve entouré d'ennemis. Je ne sais pas comment je m'en suis sorti, mais je suis là, seul, sur une terre inconnue, glaciale. Ma réserve d'oxygène s'épuise... Parmi les avions, les mines flottantes et autres joyeusetées du même ordre, il me semble reconnaître le fort principal. Et avec la chance que j'ai, je vais bien attraper quelque chose d'indigeste. Voilà, j'ai rendu l'âme sous le feu ennemi : il faut tout recommencer. Tout cela pour dire qu'*Arcticfox* est une bonne simulation pour les futurs guerriers de la sixième guerre mondiale. Pour les autres également. Et je suis sûr que vous êtes capable d'y prendre goût.

Martial



Editeur : Capcom
Genre : arcade
Graphisme : ★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

BIONIC COMMANDO



Commençons par le début, le brave personnage qu'on dirige (clavier ou joy, au choix) possède tout pour être heureux car il est bionique. En fait, il a un bras qui s'allonge à volonté, cela fait plus Inspecteur Gadget que Steve Austin. Et que lui demande-t-on, à ce monsieur ? Pas grand chose, bouter les méchants extra-terrestres hors de notre bonne vieille planète. Tout cela est d'un intellectualisme assez torride.

Dès le départ, notre ourang-outang de service (si,si, il en a vraiment l'air), débarque dans une forêt. Très douteuse, d'ailleurs. Et là, miracle du progrès, il faut une bonne minute pour le repérer dans ce fatras. Si, si, j'essayais de me voir ! C'est quand même dur de rentrer tout de suite dans la peau d'un personnage et de ne même pas avoir le loisir de se contempler dans les actions les plus destructrices.
Mais où va-t-on ? Dans une forêt, il y a des arbres et à quoi sert un arbre ? A grimper dessus. Heureusement que j'ai le fameux bras à rallonge, c'est quand même mieux que de déchirer le beau pantalon que je me suis acheté ce matin. En fait, c'est très simple, à chaque ennemi je tire. On a même l'impression d'être dans une manif ; les extra-terrestres ont tout l'air de CRS. De temps à autre, on parachute ce dont j'ai besoin : surtout des armes. Eh ! c'est qu'il en faut pour gagner !



Où sont mes lunettes

Après un passage laborieux dans la forêt, je me retrouve devant le fort. Recouvert de piqûres d'abeilles ... Et ça recommence, il devient véritablement impossible de distinguer les personnages du décor, il n'y a que la couleur qui change. C'est une épreuve de force de travailler dans ces conditions. Le principe reste le même, il faut encore et toujours grimper. Essuyant diverses mitrailles, je parviens au début du niveau suivant. En passant, j'ai failli m'électrocuter avec un câble qui traînait par là.
Autre tableau, autre décor, et toujours même graphisme. Nous sommes dans la phase dite Infiltration, et on infiltre par les égouts. Charmant programme. Heureusement qu'il n'y a pas l'odeur, la vue de petits êtres ragoûtants et, bien sûr, meurtriers suffit. Donc, avec mon bras à ressort, je continue inlassablement à monter entre les canalisations. Une pause. Il est vrai qu'on se prend à ce jeu, la preuve, il faut bien admettre qu'une force - une force !!?? - pousse à aller plus loin. Du moins jusqu'à la fin. Et là c'est la honte! J'ai été incapable de terminer le troisième tableau alors que le jeu en comporte cinq, jusqu'à l'ordinateur central ennemi qu'il faut détruire. D'ailleurs, c'est aussi bien car quand on raconte tout le jeu, où se trouverait l'intérêt des futurs joueurs? En bref, ce jeu est agréable, il détend ... Le seul gros point noir réside dans les dessins. On ne peut pas tout avoir, et c'est dommage !

Martial



AMSTRAD DISQUETTES

300 LOGICIELS A GAGNER !!!
En octobre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

ELU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES DEFIS DE TAITO	**199F**
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	
GOLD SILVER BRONZE	**199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERBOARD PAR 3	**169F**
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W CL LEADERBOARD	
KARATE ACE	**175F**
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST	
ELITE 6 PACK N° 3	**145F**
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'N GOBBLINS +TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**185F**
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**195F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.	
AMST. GOLD HITS 3	**195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**165F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**185F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**145F**
+SABOTEUR 1 +SAB. 2+SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
LES TRESORS USG	**195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	**145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS +BATLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	**189F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION	
OCEAN STAR HIT2	**145F**
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
+ARKANOID+GAME OVER +MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM UBISOFT	**195F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CALL	
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHT FORCE+SCHOCK RIDER	
GAME SET MATCH	**179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON	
OCEAN STAR HITS	**145F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT +GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK+MIAMI VICE	
LES PRIVES	**195F**
ALBUM LORICIEL	**145F**
ALBUM DIGITAL	**145F**
HIT PACK 2	**145F**

NOUVEAUTES

ACTION	185F
ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS	139F
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARTURA	135F
BARBARIAN (PSYNOSIS)	139F
BARBARIAN 2	139F
BARD'S TALE	195F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CARRIER COMMAND	195F
CORPORATION	145F
CYBERNOID 2	135F
ECHELON	139F
E.X.I.T	195F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FIST AND THROTTLES	139F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
FRANK BRUNO BIG B.	179F
FREEDOM	195F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GARY LINEKER HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
GUERILLA WARS	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
LIVE AND LET DIE	139F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
MONTE CRISTO	195F
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F
NIMITZ	159F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PETER PAN	160F
RAMBO 3	139F
REX	165F
ROAD WARS	139F
ROY OF ROVERS	139F
SKY HUNTER	175F
SAMOURAI WARRIOR	139F
SERVICE ACTION	189F
SOLDIER OF LIGHT	139F
TERRICFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
THE TRAIN	185F
T-WREKS	145F
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
THE LAST NINJA 2	145F
TROLL	139F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F

HIT PARADE

ARCTICFOX	199F
ARKANOID 2:REVENGE	145F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDO	139F
BOB WINNER	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
DREAM WARRIOR	139F
FER ET FLAMME	249F
FIRE AND FORGET	169F
GARY L. SUPER SKILLS	145F
GAUNTLET 2	145F
G.I.G.N OPE. JUPITER	195F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
HOPPING MAD	149F

HIT PARADE (suite)

HURLEMENTS	175F
IKARI WARRIOR	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	199F
L'EMPIRE CONTRE ATT...	149F
1943	145F
MATCH DAY 2	145F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
OUT RUN	145F
OVERLANDER	145F
PLATOON	145F
PIRATES	145F
PSYCHO PIGS	139F
RASTAN	145F
ROAD BLASTERS	139F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET FIGHTER	145F
SUPERSPORTS	139F
TARGET RENEGADE	145F
THE DARK SIDE	139F
THE GAMES WINTER ED.	145F
THE VINDICATOR	139F
20000 LIEUES SS MERS	169F
BAD CAT	145F
BLOOD BROTHERS	145F
BUGGY BOY	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CRAZY CARS	159F
ENLIGHTEMENT DRUID II	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GABRIELLE	175F
GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
LA CHOSE DE GROTEMB.	175F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LA PANTHERE ROSE	149F
LE MAITRE DES AMES	189F
MACH 3	179F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PHM PEGASUS	195F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
SPACE RACER	189F
STREET SPORTS BASK	145F
THUNDERCATS	145F
TRIVIAL PURSUIT	229F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VIXEN	159F
WESTERN GAMES	175F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Metro Havre Caumartin

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL.	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

ACCESSOIRES

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALIS DART DMP 2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F

DISQUETTES VIERGES

4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

BRAVESTAR
BUBBLER
FIRE TRAP
JACK THE NIPPER 2
720°
NORTHSTAR
RAMPART
RYGAR
SIDEARMS
STIFFLIP AND CO
TENTH FRAME
VENOM STRIKES BACK

DEMENT !!!

Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

AMSTRAD CASSETTES

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

INCROYABLE !

LES DEFIS DE TAITO	**139F**
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	
GOLD SILVER BRONZE	**149F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERBOARD "PAR 3"	**145F**
+LEADERB.+LEADERBOARD TOURNAMENT+W. CL LEADERB	
KARATE ACE	**115F**
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG *FU MASTER+SAMOURAI TRILOGY* +BRUCE LEE	
ELITE 6 PACK N°3	**95F**
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY ENDURO RACCER +GHOST'N GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**115F**
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**115F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.	
AMST. GOLD HITS N°3	**115F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	***115F***
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**115F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**99 F**
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
LES TRESORS DE US GOLD	**99F**
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR +METROCROSS+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE 2	***95 F***
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ALBUM EPYX	**99F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION	
OCEAN STAR HIT N°2	**99F**
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA +HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	**99F**
+ARKANOID+GAME OVER +LEGEND OF KAGE +MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**99F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER	
ELITE 6 PACK N°2	**95F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER	
GAME SET MATCH	**129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH +KONAMI GOLF+BOXING+POOL	

OCEAN ALL STAR HITS	**95F**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER *+ STREET HAWK + MIAMI VICE*	
HIT PACK 2	**95F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942	
ALBUM UBISOFT	**165F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL	

NOUVEAUTES

ACTION	**145F**
ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS	**95F**
AIR BORNE RANGER	***185F***
ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN SYNDROME	95F
ARTURA	95F
BARBARIAN (PSYNOSIS)	95F
BARBARIAN 2	89F
BARD'S TALE	145F
BLACKLAMP	89F
BOBO	145F
CARRIER COMMAND	145F
CORPORATION	95F
CYBERNOID 2	95F
ECHELON	**89F**
E.X.I.T.	145F
FERNANDEZ MUST D.	**95F**
FIST AND THROTTLES	**95F**
FOOTBALL MANA. II	**95F**
FRANK BRUNO BIG B.	***129F***
GALACTIC CONQUER.	**125F**
GARY LINEK. HOT SHOT	95F
G.I. HERO	**89F**
GUERILLA WARS	**89F**
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
LIVE AND LET DIE	**95F**
MATA HARI	**139F**
MAXI BOURSE	**145F**
MOTOR MASSACRE	**95F**
NETHERWORLD	95F
NIMITZ	99F
OFF SHORE WARRIOR	**129F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
RAMBO 3	**89F**
REX	**105F**
ROAD WARS	99F
ROY OF THE ROVERS	95F
SALAMANDER	89F
SAMOURAI WARRIOR	**89F**
SERVICE ACTION	**139F**
SKY HUNTER	135F
SOLDIER OF LIGHT	89F
TERRORPODS	95F
THE ELIMINATOR	**95F**
THE TRAIN	**115F**
T-WREKS	95F
THE LAST NINJA 2	*145F*
TROLL	89F
TYPHOON	**89F**
VICTORY ROAD	**89F**
WANDERER	**95F**
WHIRLIGIG	**89F**

HIT PARADE

ARCTICFOX	149F
BEYOND THE ICE PALACE	95F
BIONIC COMMANDO	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CONSPIRATION	145F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLEN.	95F
FIRE AND FORGET	129F
GARY L. SUPER SKILLS	95F
GAUNTLET 2	95F
GUNSHIP	195F
HERCULE	95F
IKARI WARRIORS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
JINKS	95F
KARNOV	95F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99F
1943	*95F*
MARAUDER	89F
MICKEY MOUSE	95F
NIGHT RAIDER	95F
NIGEL MANSELL	95F
OUT RUN	95F
OVERLANDER	95F
PLATOON	89F
PSYCHO PIGS	95F
RASTAN	89F
ROAD BLASTERS	89F
SKATE CRAZY	85F
SPACE RACER	139F
STREET FIGHTER	95F
SUPERSPORTS	95F
TARGET RENEGADE	89F
THE DARK SIDE	95F
THE GAMES WINTER EDI.	*95F*
THE VINDICATOR	89F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F

BAD CAT	95F
BLOOD BROTHERS	*95F*
BOB WINNER	129F
BUGGY BOY	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRAZY CARS	129F
DREAM WARRIOR	95F

ENLIGHTMENT DRUID 2	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
GABRIELLE	139F
G.I.G.N. OPER. JUPITER	145F
GRYZOR	89F
GUNSMOKE	95F
HOPPING MAD	99F
LA CHOSE DE GROTEMB.	135F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LA PANTHERE ROSE	99F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LES MAITRES DE L'UNI.	95F
MACH 3	129F
PHM PEGASUS	169F
PREDATOR	89F
STREET SPORTS BASKET	95F
THUNDERCATS	*89F*
TRIVIAL PURSUIT	175F
VIXEN	99F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F

ALBUM ULTIMATE +NIGHT SHADE +SABRE WULF+ALIEN 8

AMERICA CUP	NEXUS
BRUCE LEE	NIGHT SHADE
BUBBLER	RAID
ELEVATOR ACT.	RAMPART
GALVAN	REVOLUTION
GUNFRIGHT	SARACEN
KILLED	*SIDE ARMS*
KNIGHT GAMES	STIFFIP &CO
KUNG FU MASTER	TAI PAN
LEGEND OF KA.	TENTH FRAME
720°	XEVIOUS
MARTIANOID	ZORRO

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

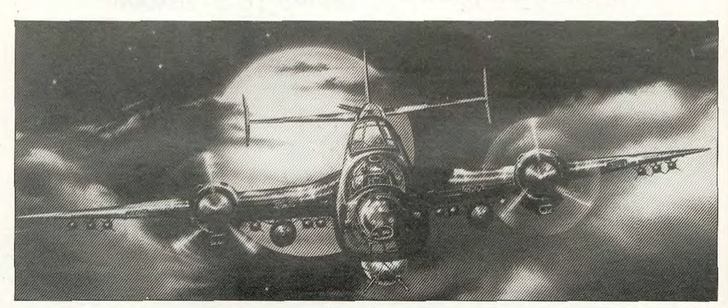
Date d'expiration __/__ Signature ______

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur a réception (en ajoutant **19 F** pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA TO7/70 TO8 MO5 MO6 C64 PC 1512 ATARI-ST AMIGA

AMM 10/88

NIGHT RAIDER



L'oiseau de nuit

Mai 1941. Les Anglais attaquent le redoutable cuirassé allemand Bismark. Pour le détruire, ils utilisent un tout nouvel avion lance-torpilles : le Grumann Avenger. Hélas, l'appareil sera abattu avant même d'avoir pu s'en prendre à sa cible. *Nightraider* se propose de vous faire revivre l'histoire, en 3-D s'il vous plaît, mais cette fois-ci, coulez le Bismark !

Les sirènes du porte-avion Ark-Royal se mettent à hurler. C'est l'alerte générale : le Bismark et la flotte qui l'accompagne font route sur lui. Pas de temps à perdre : vous tapez la touche 3 du clavier de votre CPC et le tableau de bord apparaît, riche en commandes de toutes sortes : allumage, mélange du carburant, freins... Les moteurs ronflent puissamment. Le cuirassé n'a plus qu'à bien se tenir.

Chasseur à deux heures !

A peine catapulté dans les airs, voilà que l'ennemi se pointe. En un clin d'oeil, il est partout : la mitrailleuse principale, à l'avant, et la tourelle arrière crachent des rafales de balles traçantes. La touche ESPACE et la 2 (y pas mieux) en sont toute tièdes tellement je m'y accroche !
A proximité de la cible, mieux vaut éteindre tous les éclairages de la cabine, sinon la Flak ne nous fera pas de cadeaux. D'après la carte, le Bismark n'est pas loin. Mais il faut surtout ne pas oublier de protéger le porte-avion contre les sous-marins, les mines et les avions allemands. Car, si l'Ark-Royal venait à être détruit, où donc pourrait apponter le Grumann Avenger une fois la besogne achevée ?
Couler le Bismark n'est pas une mince affaire : la torpille, d'un modèle spécial, doit être larguée au plus près. Il n'y en a qu'une seule à bord et le Bismark possède une puissance de feu infernale. Pas étonnant que le Grumann, le vrai, y soit resté.

Touché coulé

Cinq missions différentes sont prévues. En 1941, les pilotes de la R.A.F. n'avaient pas eu cette chance ! Le simulateur de vol est plutôt succinct (donc facile à manier) car *Nightraider* est en réalité un simulateur de combat.
A ce titre, il remplit bien son rôle : animation coulée (comme le Bismark !) et graphisme de qualité concourrent à faire de ce soft un jeu très prenant. Un seul regret : la notice est en anglais. Or, le saviez-vous ? La Royal Air Force comptait bon nombre de volontaires français. Pour eux, vénérés éditeurs, faites un bon mouvement : traduisez les modes d'emploi !

David Durand



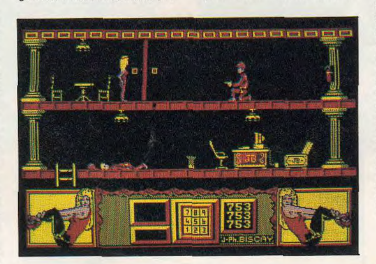
Editeur : Gremlin Graphics
Genre : simulateur de combat
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

MATA HARI

La belle espionne que voici vous fait monter les étages d'un building pour trouver un beau grand blond dans un bureau. Voilà, votre mission est de dérober des disquettes protégées dans des coffres-forts. Heureusement que des pains de dynamite sont disséminés dans l'immeuble. Vous êtes également armé : cela peut servir contre les gardes. Comme la véritable espionne, notre héroïne se donnera corps et âme (surtout le corps) à sa mission.



Au rez-de-chaussée, voici déjà un garde. la fusillade commence. Grâce à la vue transparente de l'immeuble, je vois également un de ses congénères au premier. Descendons par une échelle à la cave. Deux petites boules bloquent le passage, puis viennent des sortes de mines flottantes. Elles connaissent le même sort que le garde, de la dynamite. Aïe ! Lorsque l'on appuie trop fortement sur la touche, un son strident indique son imminente explosion. Ouf ! Juste le temps de quitter le tableau. La déflagration fut terrible, tout se met à trembler : l'image, le son bref et assourdissant. Le problème, c'est qu'il y a le nombre exact de pains de dynamite. Je suis bon pour recommencer.
Voici en face une porte à code : l'écran présente un pavé numérique. Où se procurer ce fameux code ? Mais c'est bien sûr ! La secrétaire. Fonçons au premier étage et en passant, dynamitons la porte donnant accès à l'ascenceur. La secrétaire connaît la combinaison des trois chiffres. Voilà, avec les deux disquettes, nous accédons au niveau supérieur.
Un homme donne une autre combinaison, toujours de trois chiffres. Celle-ci s'inscrit dans un petit cadran (pas de risque ainsi de l'oublier).
Etage suivant. Même scénario : gardes, mines flottantes, projectiles explosifs venant du bout des couloirs, dynamites. Dernier niveau, un brave monsieur se présente, indestructible au premier abord. Bon. Dans ces pérégrinations, voici une seringue pleine. Hé ! Hé ! Serait-ce la solution ? Oui ! ! ! Le liquide a un effet sidérant sur... Mais, vous ne pensez tout de même pas avoir ainsi le mot de la fin ! Tiens, parlons-en justement.
Mata Hari tire sur l'homme mais rien ne se passe. Soudain, qu'arrive-t-il ? Je ne contrôle plus mon personnage. Elle se libère totalement de mon emprise. Et pourquoi faire ? Je n'ose l'avouer. Devant mes yeux ahuris, elle se déshabille et... STOP.
Ce jeu est si simple qu'il est à la portée de tous. Le graphisme n'est pas véritablement recherché mais reste cependant efficace. Un effort semble avoir été fait pour le décor, style 1900. Même les coins pipi sont représentés (c'est d'ailleurs là que sont cachés la plupart des pains de dynamite !). Les morts ont la bonne initiative de ne pas se relever lorsqu'on retourne dans leur tableau. Ah ! Noublions pas l'infirmerie. Vous partez avec une seule vie. A vous de la conserver jusqu'au bout. Au risque de vous affronter avec le garde-malade. Et tchak ! Et poum ! Un coup sur le plexus solaire et le voilà KO.
Le jeu, le graphisme, le bruitage réduit à sa plus simple expression, les couleurs... Bref, l'ensemble est clair, net et agréable. Beaucoup passeront des heures rien que pour voir le final.



Martial

Editeur : Loriciels
Genre : arcade
Graphisme : ★★
Son : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC



THE FLINTSTONES

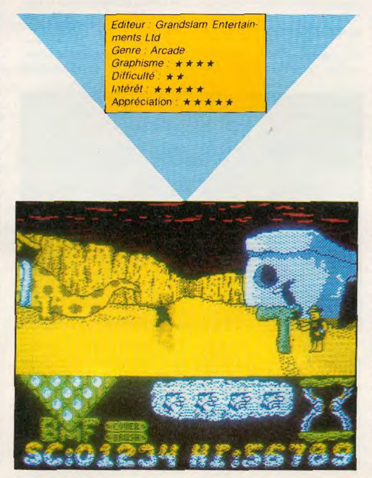
S'exposant aux regards attentifs et amusés de nombreux téléspectateurs, ces héros du tube cathodique viennent aujourd'hui contaminer les circuits de nos ordinateurs. Pour tenter de dérober un quelconque sourire à son nouveau public, cette famille de Cro-Magnon moyen ne reculera devant rien, allant jusqu'à défier le ridicule !

Dans ce monde primitif truffé d'anachronismes, qui aurait cru que la venue du week-end était synonyme de joies intenses ? « Yabba dabba doo !!! Jour de délivrance, jour de bonheur... Doo bidou ba ! », chantait Fred en dansant à travers la salle à manger. Comme à chaque fin de semaine, Fred devait retrouver Barney, son meilleur ami, pour disputer une partie acharnée de bowling au Bedrock Super-Bowl. Pourtant, la douce voie de sa tendre et chère épouse le rappela à l'ordre : « Fred, n'oublie pas que ma mère arrive demain par le convoi de mamouth de 13 h 15. Souviens-toi que tu m'as promis de repeindre les murs de la caverne ! Aussi, si tu ne respectes pas tes engagements, pas de bowling, c'est clair !!! » Gloups...

No painting, no bowling

Partant chercher la belle mère, Wilma laissa le pauvre Fred seul lui débitant encore les habituelles recommandations. « Surveille bien Pebbles (leur fille) », ce conseil résonnait encore sur les murs de la grotte quand Fred commença à la repeindre. Les allées et venues entre le chaudron de peinture, le mur, le berceau de Pebbles et les escalades de l'escabeau d'os se précipitaient. Et cette garce de Pebbles qui profite que son père a le dos tourné pour dessiner des graffiti sur la peinture fraîchement déposée. De plus, lorsque Fred la prend dans ses bras pour la remettre dans son parc, il doit poser le volatile qui lui sert de pinceau à terre. C'est alors un véritable combat pour s'emparer de ce « poulet » qui saute partout dans la pièce. Voilà, une dernière retouche derrière la télévision et le tour est joué. Youpi !!!

Editeur : Grandslam Entertainments Ltd
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★



Painting = bowling

Comme convenu, Fred reçut l'autorisation de Wilma de se rendre au Bowling en compagnie de Barney. Ils sortirent donc la splendide voiture taillée dans le roc du garage sans plus attendre. Le mode de traction, les pieds, est très efficace bien qu'il ne faille pas oublier de



ralentir pour franchir les blocs de pierres sur la route de peur de perdre une roue. Sinon, il faudra réparer et ainsi perdre un temps précieux. Enfin, le voici le moment tant attendu, l'heure pour nos deux compagnons de se défouler loin de leur femme sans pitié. Pourtant à peine finirent-ils la première partie qu'un cri effrayant retentit dans la plaine.

Cette voix, ils la connaissait trop bien. Que voulait encore Wilma ? « Fred, pendant que toi et ton fidèle ami assouvissiez votre bon plaisir, Pebbles s'est réfugiée en haut du nouveau building de granit. Vous pouvez être fier de vous !!! » reprit-elle angoissée. Et c'est comme cela tous les week-end, jamais de repos chez les Flintstones. Dur dur,la vie de Cro-Magnon !!!

Pas de repos, au boulot

Première constatation, *The Flintstones* est à tous points de vue supérieur à *Terramex*, logiciel qui révéla cette société talentueuse il y a quelques mois. La présentation graphique de l'ensemble des quatre étapes qui marquent le jeu reste remarquable. Les mimiques des personnages tirés du dessin animé sont fidèles à la réalité, notamment la scène du bowling et les attitudes utilisées par Fred et Barney lors du lâché de la boule. Puis, la présence de nombreux détails humoristiques agrémente le soft du début jusqu'à la fin pour le ravissement de tous. Citons par exemple les divers commentaires des membres de la famille ou encore les curieux serpents qui viennent relever les quilles du bowling.

Le jeu est aussi ponctué par une superbe musique aux consonnances hystériques introduisant le joueur dans un climat proche de la frénésie. Ce coktail de bonne humeur et de qualités m'a littéralement envoûté. *The Flintstones*, c'est un monument constitué de quatre petits jeux superbes, un menhir que l'on préférera garder jalousement auprès de soi.

Christian Roux

Dossier

DE L'ÉCOLE A LA MAISON



TOUT SAVOIR SUR LES LOGICIELS EDUCATIFS

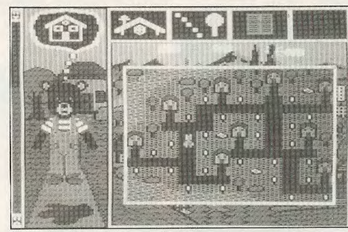
La place de l'ordinateur en tant qu'outil éducatif ne se discute plus. La conception des logiciels destinés à l'enseignement répond maintenant à un cahier des charges précis et les meilleurs programmes n'ont rien à envier aux logiciels professionnels. De mat(ernelle) sup à math(ématiques) sup et au-delà, aucun domaine d'application n'a été négligé. Le marché de l'éducation représente d'ailleurs l'essentiel du chiffre d'affaires de certains éditeurs.

Ils furent nombreux, dans un premier temps, à bouder nos chers CPC. A l'époque héroïque du Plan Informatique pour Tous, seules les machines françaises avaient droit à la sollicitude des éditeurs scolaires. Les adaptations sur Amstrad étaient rares. Les choses, depuis, ont nettement évolué. La machine est toujours aussi marginale dans les lycées et les collèges, mais elle s'est taillée la part du lion dans les foyers.
Délaissons donc « l'ordinateur de l'école » et voyons de plus près ces pédagogiciels qui font de l'Amstrad un véritable précepteur, un répétiteur à domicile, bref, un incomparable outil éducatif.

Amstrad Premier âge

Il n'est pas nécessaire de connaître l'alphabet : savoir manier un joystick suffit. La palette de couleurs de l'écran et un graphisme soigné feront le reste.

C'est pour avoir compris et appliqué ces préceptes simples que **Carraz Edition** s'est placé comme leader sur le créneau des activités d'éveil destinées aux tous jeunes enfants. Son adorable sac-à-dos contenant cinq jeux particulièrement bien conçus (labyrinthes variés, associations d'images, etc.) fait le bonheur des enfants dès l'âge de trois ans. *L'Anniversaire de Bobby* et *Les Petits Coloriages Malins* reprennent les personnages du dessin animé diffusé sur FR3.
Les plus âgés - ils commençent à manier chiffres et lettres - pourront s'initier au maniement des nombres avec Numerus, de **Loriciels.** Carraz devrait sortir d'ici peu *Le Petit Lecteur* pour les bibliophiles en herbe. **Nathan,** dans sa série *Apprends-moi,* propose pour les grandes sections de maternelles des exercices-jeux que l'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal parole. **Coktel Vision** n'offre cette option que sur des machines plus sophistiquées ; *Peter Pan* est néanmoins un jeu plein d'action et de découvertes en compagnie des célèbres personnages de Walt Disney.
Le logiciel s'adressant aux très jeunes enfants est certainement celui qui réclame le plus de créativité et de convivialité. Une chose est sûre, les dernières productions n'en manquent pas.



Carraz, l'ami des tout-petits: L'anniversaire de Bobby.



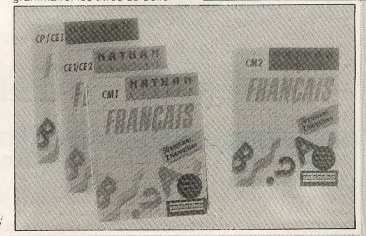
Les petits coloriages malins.

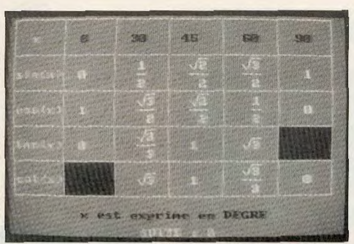
Le primaire n'est pas secondaire

Dès le primaire, cela devient sérieux (comme on dit dans les familles en fronçant les sourcils). La prolifération des logiciels pour PC est un indice qui ne trompe pas. La clientèle visée est celle des écoles qui, de plus en plus, s'équipent en compatible PC.
PC Prim, de Carraz Editions, regroupe dans sa collection l'ensemble des thèmes étudiés en primaire : tables, écriture des nombres, pluriel des noms, suffixes et préfixes. Aux douces peluches des softs pour maternelles succèdent des écrans aérés, mais au look déjà « pro »: on est plus là pour jouer !
Cedic/Nathan, le plus important éditeur de logiciels éducatifs, arrive en force dans le primaire avec deux collections : *Micro-école* et *Ecoles.*
Micro-Ecole met en scène Ourson Malin, un sympathique personnage guidant l'élève. La présentation signée Andréa Tanguy est attrayante, toute en dessins coloriés. Les différents exercices font appel à l'observation et à la déduction plus qu'à l'application d'un programme scolaire, ce qui n'est pas un défaut, loin de là. Le jeu et la réflexion étant des facteurs reconnus de développement personnel.

Qwerty et azerty

Ecole (sur CPC et PC) s'adresse aux enfants de quatre à huit ans. L'image prime largement. *Apprends-moi à écrire* - de cette même collection - n'est guère convaincant : l'élève ne peut que regarder à l'écran l'ordinateur traçant de belles calligraphies. Une tablette graphique associée à un logiciel capable de déchiffrer une écriture manuscrite eut été l'idéal, mais il ne faut pas rêver : le CPC est incapable de telles prouesses.
A propos d'écriture, nombreux sont les logiciels gérant mal l'existence des claviers qwerty (sur les anciennes machines) et azerty (sur les plus récentes). Les problèmes de compatibilité sont fréquents, et seul un minimum de connaissance des codes ASCII peut parfois sauver la situation. Dans *Apprends-moi à écrire* (en qwerty), il faut taper « pri¦re » pour obtenir « prière ». Bravo pour la bidouille, mais l'élève risque d'être pour le moins décontenancé par la manœuvre !
Ce problème a été résolu dans la collection *Collèges* du même éditeur. Fort bien conçue, notamment pour l'analyse logique des phrases et l'application de nombreuses règles de grammaire, les titres de *Collè-*





Les mathématiques? Simples comme sur un tableur!

ges proposent l'usage du clavier numérique ou des touches de fonction pour remplacer les caractères manquants en qwerty.

Cobra Soft, qui s'est forgé une spécialité du logiciel éducatif, contourne le problème en affichant à l'écran les caractères correspondant à la réponse ; il suffit de cliquer sur la lettre choisie. L'élève peu familiarisé avec le clavier erre moins parmi les touches et les problèmes d'accentuation sont inexistants. L'ensemble des exercices fait surtout appel aux touches de direction, le choix étant validé par *Orthogus,* par **C.F.I,** applique la même solution : son programme de grammaire, accompagné d'un grand classeur de documentation, fait le tour des principales difficultés de la langue.

Réussir en Orthographe, de **Logiciel 44,** a été conçu par des enseignants ; plus d'une centaine d'écoles de Loire-Atlantique se sont équipées de CPC 6128 afin de pouvoir utiliser ce programme. Deux mille questions et quarante six règles figurent sur la disquette. L'apprentissage est évolutif et les performances de l'élève sont évaluées en permanence. Ce programme, diffusé par une petite société, n'a rien à envier à ceux des grands éditeurs. l'essentiel de la production

Hors des maths...

Pendule, est un apprentissage de la lecture de l'heure remarquablement bien conçu *(Educatif 3,* de Coktel Vision). Le vieux cadran de l'horloge du clocher n'aura désormais plus de mystère pour nos enfants habitués aux montres digitales Le duo Français-Maths ne constitue pas, loin de là, éducative. La géographie française et européenne constitue un domaine d'élection pour l'informatique : les cartes s'animent, la localisation des reliefs et des régions sur l'écran parlent mieux à l'élève qu'une fastidieuse énumération. Cobra Soft propose plusieurs cassettes et disquettes sur ce sujet tandis que Cocktel Vision et **Vifi/Nathan** livrent à la sagacité des élèves un jeu portant sur la géographie physique de vingt sept pays d'Europe.

L'histoire (de France et d'ailleurs) s'avère moins aisée à adapter à l'ordinateur. Les questions à choix multiples lassent rapidement l'élève. Plutôt que d'exiger la mémorisation aride de dates et de hauts-faits (il existe des livres pour cela), *Au nom de l'Hermine,* signé Coktel Vision, emporte le joueur dans un château du Moyen Age pour une mission d'espionnage. Il s'agit d'observer les habitants dans leur vie quotidienne, de fureter dans le château afin de préparer le siège envisagé par un seigneur voisin. Du forgeron à l'homme d'arme, de la forêt profonde aux oubliettes, c'est toute la vie quotidienne moyenâgeuse qui s'étale au cours de ce jeu. Les graphismes sont superbes et l'action prenante.

La cour des grands

En passant en sixième, l'élève aborde des matières nouvelles. Les bases de mathématiques et de français déjà abordées en primaire s'étoffent, les programmes s'alourdissent, et bien sûr, les logiciels perdent leur caractère ludique : on est là pour travailler.

Ces mêmes éditeurs poursuivent dans le second cycle leurs collections axées sur les programmes scolaires. *Micro-Collège* succède, chez Nathan, à *Micro-Ecole.* D'une année à l'autre, l'élève retrouve une présentation devenue familière; il n'y a plus d'apprentissage de l'esprit du logiciel.

La géométrie et l'algèbre ont tout à gagner à être enseignés par l'ordinateur. Les notions les plus retordes, les fonctions les plus ardues deviennent, par la magie du tracé et de l'animation, d'un abord beaucoup plus facile. Ce qui, griffonné sur le tableau noir, était peu évident devient soudain d'une étonnante limpidité.

Le logiciel éducatif joue dans ce domaine le rôle d'un répétiteur rapide et efficace. Quel professeur aurait la patience de se lancer autant de fois que nécessaire dans l'explication (croquis à l'appui) des arcanes de la trigonométrie ?

PCW : enfin !

Pilat Informatique Educative propose des exercices de mathématique pour les élèves de la sixième à la terminale. De la géométrie la plus plane aux statistiques les plus pointues, l'ensemble de sa production couvre la quasi-totalité de la scolarité. Pilat est, à notre connaissance, l'unique éditeur à avoir pensé au PCW. *Géométrie plane* et *Géométrie dans l'Espace* demeurent les deux seuls titres figurant à son catalogue.

Si cette heureuse initiative pouvait motiver les autres éditeurs (le marché est réel !), les nombreux possesseurs de PCW verraient enfin se réaliser un de leurs vœux les plus chers : faire goûter leur progéniture aux joies de l'enseignement assisté par ordinateur (EAO).

Délaissant parfois les pièges de notre langue et autres chausse-trappes grammaticaux, les logiciels de français se tournent de plus en plus vers la composition. *Il était une fois* (Carraz Editions) permet à chaque élève d'écrire un conte en conformité avec le canevas de ce genre littéraire. A noter d'ailleurs qu'il existe une version anglaise, *Once upon a Time.*

A la manière de..., toujours chez Carraz, sert à étudier la structure d'un texte d'auteur. *Au temps jadis,* enfin, est une aide à la rédaction de récits historiques.

L'Ecrivain — **Act Informatique** —, adapté d'un logiciel anglais et distribué par **Hatier,** est plus qu'un traitement de texte. Le dictionnaire peut être enrichi et les recherches, analyses et combinaisons de mots sont possibles. Les caractères sont redessinables et un éditeur de plan permet l'organisation des idées avant de passer à la rédaction. Son fonctionnement par icônes et menu déroulant en fait un outil performant très agréable à utiliser

Coktel Vision vient également de faire paraître *Monte Cristo,* un logiciel en plusieurs épisodes inspiré du roman d'Alexandre Dumas.

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD



Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

"Il ne lui manque que la parole, SYNTHE VOCAL la lui donne! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne!

- □ synthétiseur vocal .... 550 F
- □ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

ACCESSOIRES

- □ 2e lecteur 3" FD1 .... 1 590 F
- □ Adaptateur Péritel MP 2P .... 450 F
- □ Câble Imprimante .... 150 F
- □ Câble magnétophone .... 50 F
- □ Doubleur prise Joystick .... 100 F
- □ Imprimante DMP 2160 .... 1 699 F
- □ Housse DDI 1 ou FDI 1 .... 85 F
- □ Lect. disq. 3" DDI 1 .... 1 990 F
- □ Lect. disq. 5" 1/4 .... 1 650 F
- □ Housse unité cent. + Moniteur .... 175 F

OFFREZ-VOUS UNE 2e TV

Grâce à cette interface votre moniteur vous servira aussi de TV

- □ interface TV .... 1 190 F
- □ interface TV avec télécommande .... 1 690 F

PROMOTION

SEIKOSHA SP 180

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères
- □ Imprimante SEIKOSHA SP 180 .... 1 590 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CPC

PROMO SPÉCIAL J.O. AMSTRAD

1 ordinateur + 1 télévision Les 2 ne font qu'1

CPC 6128 couleur + Interface TV + 6 logiciels de jeux + 1 Joystick

4 990 F

- □ CPC 464 monochrome .... 1990 F
- □ CPC 464 couleur .... 2990 F
- □ CPC 6128 monochrome .... 2990 F

ACHETEZ AUJOURD'HUI PAYEZ EN 1989 A l'année prochaine!

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre TV. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

- □ digitaliseur ARA CPC .... 1 190 F

Extension 256 K

Avec cette extension votre CPC 464 (ou 664) pourra, lui aussi, faire tourner DBASE II, multiplan ou simplement vous permettre d'être moins "à l'étroit" pour vos propres programmes.

- □ extension 256 K .... 999 F

ACCESSOIRES

- □ Rallonge Alim + vidéo CPC 464 .... 130 F
- □ Rallonge Alim + vidéo CPC 128 .... 180 F
- □ Souris AMX .... 690 F
- □ Souris Cameron .... 680 F
- □ Tapis souris .... 75 F
- □ Joyst. Konix .... 160 F
- □ Joyst. Switchjoy .... 185 F
- □ *Joyst. cobra (garantie 2 ans)* .... 495 F
- □ Joyst. Pro 5000 .... 170 F
- □ Joyst. Magnum .... 149 F

Produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

- □ stylo optique (disquette) .... 495 F
- □ stylo optique (cassette) .... 445 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

- □ scanner graphique "DART" .... 790 F

NOUVEAU

STAR LC 10 couleur

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Matricielle à impact
- 8 nuances de couleur
  l'imprimante accepte aussi les rubans noirs
- Interface parallèle centronics
- Alimentation feuille à feuille en option
- □ Imprimante STAR LC 10 couleur .... 3290 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CPC

LOGICIELS

NOUVEAUTE	C	D
After Shock		□ 185 F
Bad Cat	□ 115 F	□ 165 F
Beyond the Ice Palace	□ 110 F	□ 155 F
Bionic Commando	□ 100 F	□ 175 F
Blood Brothers	□ 150 F	□ 165 F
Bobo		□ 215 F
Chartbusters	□ 110 F	
Cholo 3D	□ 155 F	□ 185 F
Dark Side		□ 175 F
Deactivators	□ 80 F	□ 130 F
Dream Warriors		□ 170 F
Fire and Forget		□ 155 F
Galactic Games	□ 95 F	□ 135 F
Gold Silver Bronze	□ 160 F	□ 260 F
Gunship	□ 165 F	□ 210 F
Hercules	□ 115 F	□ 170 F
Hopping Mad		□ 165 F
Hot Shots		□ 150 F
Impact		□ 175 F
Karaté Ace		□ 145 F
L'Empire contre-attaque		□ 165 F
L'Interprète		□ 290 F
Le Jeu du Roy	□ 105 F	□ 150 F
Leader Board Collection	□ 155 F	□ 210 F
Marauder		□ 210 F
Mickey Mouse	□ 110 F	□ 165 F
Night Raider	□ 155 F	□ 160 F
Overlander		□ 175 F
Pegasus PHM		□ 220 F
Peter Beardsley's Int Football		□ 175 F
Rastan	□ 90 F	□ 135 F
Side Arms		□ 155 F
Skate Crazy	□ 90 F	□ 180 F
Skyhunter		□ 215 F
Street Fighter	□ 110 F	□ 170 F
Target Renegade	□ 100 F	□ 160 F
The Bard's Tale	□ 220 F	□ 220 F
Thundercats	□ 110 F	□ 165 F

JEUX	C	D
Beyond the Ice Palace	□ 110 F	□ 155 F
Championship Sprint	□ 105 F	□ 160 F
Charly Chaplin	□ 105 F	□ 155 F
Colossus Chess 4	□ 110 F	□ 150 F
Combat Scholl		□ 130 F
Conspiration	□ 160 F	□ 199 F
Crash Garret		□ 230 F
Crazy Car	□ 135 F	□ 185 F
Cybernoid		□ 135 F
Dark Sceptre	□ 100 F	□ 160 F
Défi au Tarot		□ 180 F
Elite	□ 185 F	
Elite (Français)		□ 195 F
Enlightenment Druid II	□ 90 F	□ 150 F
Garfield		□ 140 F
Gothick		□ 175 F
Gryzor	□ 100 F	□ 145 F
Heartland	□ 100 F	□ 160 F
Impossible Mission 2	□ 110 F	□ 160 F
Capitaine Blood	□ 160 F	□ 235 F
La Panthère Rose	□ 120 F	□ 199 F
Lazer Tag	□ 100 F	□ 165 F
Match Day II		□ 220 F
Micro Scrabble	□ 230 F	□ 265 F
Nebulus		□ 135 F
Nigel Mansell Grand Prix	□ 125 F	□ 195 F
Out Run	□ 115 F	□ 145 F
Pirates		□ 140 F
Platoon	□ 100 F	□ 145 F
Rolling Thunder	□ 95 F	170 F
Shackled	□ 105 F	□ 170 F
Silent Service	□ 110 F	□ 160 F
Space Racer	□ 149 F	□ 199 F
Spy VS Spy	□ 80 F	□ 125 F
Super Ski	□ 150 F	□ 195 F
Trivial Poursuite		□ 325 F
Vixion	□ 125 F	□ 190 F
Kamov	□ 80 F	□ 105 F

COMPILATION	C	D
Aces		□ 180 F
Pak Vol. 3		□ 175 F
All Stars	□ 95 F	□ 165 F
Amstrad Gold Hits III	□ 115 F	□ 160 F
Arcade Action	□ 105 F	□ 180 F
Best of Elite Vol. 1		□ 155 F
Best of Elite Vol. 2		□ 150 F
Computer Classics	□ 100 F	□ 155 F
Computer Hits Vol. 4		□ 145 F
Ere Hits Vol. 1	□ 150 F	□ 235 F
Ere Hits Vol. 2	□ 150 F	□ 235 F
Ere Hits Vol. 3	□ 155 F	□ 240 F
Five Stars Games	□ 105 F	□ 145 F
Five Stars Games II	□ 105 F	□ 155 F
Five Stars III	□ 100 F	□ 155 F
Games Set et Match	□ 95 F	□ 145 F
Gold Hits 3	□ 110 F	□ 185 F
Rally 2 + 3DFight + Infern	□ 160 F	□ 199 F
Foot + Tennis + Seaxe	□ 160 F	□ 199 F
Tony + Aigle + Empire	□ 160 F	□ 199 F
MGT + Maracaib + Billy	□ 160 F	□ 199 F
Budget + Long + Space SH	□ 160 F	□ 199 F
Flash + Atomic + Last Miss	□ 120 F	□ 170 F
Hit Pack II (6 logiciels)	□ 105 F	□ 145 F
Imagine's Arcade Hits	□ 125 F	□ 155 F
Indoor Sport	□ 100 F	□ 155 F
La Collection Konami	□ 125 F	□ 170 F
Les Classiques Vol. 1	□ 180 F	□ 210 F
Les Géants d'Arcade	□ 115 F	□ 180 F
Les Gremlins		□ 190 F
Les Hits de l'Aventure		□ 265 F
Les Meilleurs au Monde	□ 120 F	□ 195 F
Les Privés	□ 160 F	□ 199 F
Les Trésors d'U.S. Gold	□ 110 F	□ 175 F
Ocean All Star Hit II	□ 125 F	□ 160 F
Revol + Great + Cauld + Sorcery	□ 180 F	□ 210 F
Selection Or	□ 100 F	□ 150 F
They Sold a Million (N° 1)	□ 105 F	□ 150 F

ETERNEL	C	D
Bacterick Dream	□ 80 F	□ 95 F
Barbarian	□ 100 F	□ 145 F
Billy II	□ 140 F	199 F
California Games	□ 120 F	□ 150 F
Chiffres et Lettres	□ 195 F	□ 280 F
Enduro Racer	□ 103 F	□ 140 F
Eye	□ 120 F	□ 180 F
F15 Strike Eagle	□ 110 F	□ 160 F
Fire Trap	□ 105 F	□ 155 F
Flying Shark	□ 105 F	□ 160 F
Grand Prix 500	□ 150 F	180 F
Greyfell	□ 115 F	□ 160 F
H.M.S. Cobra	□ 299 F	□ 295 F
Han d'Islande		□ 240 F
Hijack	□ 85 F	□ 110 F
Leader Board	□ 115 F	□ 210 F
Mange Cailloux		□ 175 F
Mission Omega	□ 110 F	□ 160 F
Nexus		□ 130 F
Pacific	□ 125 F	□ 230 F
Père Béguille		□ 199 F
Predator		□ 150 F
Prodigy	□ 85 F	□ 110 F
Quad	□ 150 F	□ 199 F
Rama Rama	□ 100 F	□ 150 F
Relief Action	□ 160 F	
Shockway Rider	□ 110 F	□ 155 F
La Guerre des Etoiles	□ 120 F	□ 165 F
Strike Force Harrier	□ 125 F	□ 180 F
Survivor	□ 70 F	□ 115 F
Thai Boxing	□ 80 F	□ 100 F
The Eidolon	□ 85 F	□ 110 F
Tour de Force		□ 150 F
Turlogh le rôdeur	□ 260 F	□ 160 F
Ultron 1	□ 140 F	□ 175 F
Wonder Boy	□ 105 F	□ 145 F
Xarq	□ 120 F	□ 160 F
Xor	□ 145 F	□ 195 F

EDUCATIF	C	D
24 leçons cm2 calcul	720 F	
24 leçons cm2 grammaire	□ 720 F	
Apprends-mois à écrire		□ 199 F
Balade pays anglais		□ 720 F
Balade pays Big Ben 6e/5e	□ 180 F	□ 225 F
Français réussite 4e		□ 150 F
Français réussite 6e		□ 150 F
La bataille des brevets		□ 180 F
La bosse des maths 4e		□ 195 F
Les voleurs du temps		□ 250 F
Math 3 (Algèbre 3e)	□ 175 F	□ 199 F
Math 6 (Algèbre 6e)	□ 170 F	□ 200 F
Math cm	□ 220 F	□ 260 F
Math second cycle 1 (2-1-ter)	□ 195 F	□ 235 F
Micro Bac Anglais 1-term.		□ 195 F
Micro Bac Français 1-term.		□ 195 F
Micro Bac Histoire		□ 195 F
Objectif Europe 4e-3e		□ 195 F
Préparation 6e (valise)		□ 499 F

UTILITAIRE	C	D
Ades (Assemb. Desassi		□ 255 F
AMX Pagemaker		□ 795 F
Autoformation assembleur	□ 195 F	□ 295 F
Budget familial	□ 160 F	□ 199 F
Dancing Girl (sprites)	□ 130 F	□ 199 F
DBase II		□ 790 F
Discology 5.1		□ 350 F
Grapho		□ 299 F
Hercule II		□ 395 F
La cuisine française		□ 215 F
La solution (t. text. fich. tab.)		□ 790 F
Loto	□ 155 F	□ 395 F
Mentel-Minitel		□ 450 F
Méphisto	□ 175 F	□ 205 F
Multiplan		□ 499 F
Semabank (G. Bancaire		□ 330 F
The advanced art studio		□ 245 F

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part · Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : ____________ TYPE : ____________ MONITEUR coul □ mono □

Nom : ____________ Adresse : ____________

____________ Code postal : ____________ Ville : ____________ Tél. : ____________

Prix TTC · Mode de paiement : □ chèque/ □ Mandat/ □ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) · envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 · 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte ____________ Date de validité ____________ Signature

Do you habla deutsch ?

L'ordinateur, c'était prévisible, s'est attaché très tôt à l'enseignement des langues vivantes. A défaut de synthèse vocale (vorace en mémoire), les éditeurs (Nathan entre autres) accompagnent leur production de bandes audios, le moyen le plus efficace pour s'imprégner de l'accent d'une langue. *Enigme à Munich*, *Enigme à Madrid* et autre *Balades au pays de...* (tous de Coktel Vision) ou bien encore des aventures à l'étranger types *Saga* (de Nathan), rendent ainsi l'enseignement des langues vivantes fort attrayant.

A l'approche de la terminale (les *Micro-Bac* de Nathan), la diversification des logiciels n'a d'égale que celle des options scolaires : règles d'électricité, montages électroniques, réactions chimiques (*Chimie* de **FIL**, sur PC) peuvent être simulés à l'écran. Le fonctionnement d'un moteur, d'une mécanique sont décortiqués par le menu. *A la découverte de l'Homme* (Coktel Vision) explique la physiologie humaine. *Aux Origines de la vie, Vie et Mort des Dinosaures* (encore Carraz) s'ouvrent sur de nombreuses disciplines. De même que l'*encyclopédie* de Coktel Vision avec *A la découverte de la Terre,* mais aussi de la vie, de l'homme et des réalités de notre planète — *Objectif Monde* —, un véritable voyage parsemé d'excercices de cartes et de graphiques.

Reste la grande question : le logiciel éducatif est-il vraiment le dernier recours des élèves en difficulté ?

Aux premiers temps de la micro-informatique, l'ordinateur était apparu comme la panacée. Répétiteur infatigable, il saurait inculquer à l'enfant les notions qui lui faisaient défaut. D'une placidité à toute épreuve, il féliciterait l'élève en progrès et encouragerait l'enfant en situation d'échec.



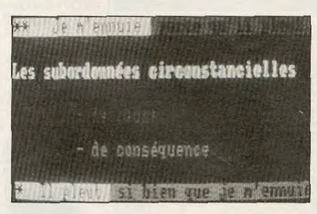
Bouée de sauvetage ?

Rivé à la machine — parfois sur l'injonction parentale —, l'enfant peu motivé se lasse rapidement après quelques tentatives infructueuses et passe à autre chose. L'ordinateur a beau faire étalage de couleurs attrayantes et de musiques guillerettes, la plus élégante des formes grammaticales ne vaudra jamais une partie *d'Arkanoïd* disputée contre le copain de palier.

L'élève en difficulté, décidé à se tirer d'un mauvais pas, aura certainement plus de chance d'avancer car tout est affaire de motivation. Le logiciel lui permettra de se remettre très efficacement à niveau, d'analyser — en prenant le temps nécessaire — une règle complexe et d'être épaulé lors des exercices souvent corrigés en temps réel. Il pourra aussi reprendre, dans certain cas, la démonstration déjà faite sur l'ordinateur de l'école.

Quant aux doués de la classe, l'ordinateur leur permet un formidable bond en avant. Sachant tirer parti et des logiciels et des possibilités de la machine (programmation, tableurs, etc...), ils brûlent les étapes. Paradoxalement, l'ordinateur devient alors un facteur d'inégalité : l'écart entre le cancre et les autres élèves se creuse. La machine et les logiciels n'y sont pour rien dans ce processus. Tout au plus révèlent-ils une situation déjà latente.

B.J



L'ordinateur décortique la structure d'une phrase.

(NDLR : vous avais sans doute remarquer que le journalisse est aller aux écoles et que c'est bien di?)

POUR EN APPRENDRE DAVANTAGE :

Carraz Editions — *46, rue Montgolfier 69006 Lyon. Tél.: 78.94.10.31.*

Cedic/Nathan — *6/10, bd Jourdan 75014 Paris. Tél.: (1) 45.65.06. 06.*

C.F.I. — *18, rue Arsène Vermenouze 15000 Aurillac. Tél.: 71.64.81.06.*

Cobra Soft — *BP 155, 71104 Chalons-sur-Saône. Tél.: 85.93.20.01.*

Coktel Vision — *25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.:(1) 46.04.70.85.*

Fil — *Tour Gallieni II, 36 avenue Gallieni 93175 Bagnolet Cedex. Tél.:(1) 48.97.44.44*

Hatier Logiciels — *7, rue d'Assas 75006 Paris. Tél.:(1) 45.44.38.38.*

Logiciel 44 — *8, rue des Bruyères 44270 Saint-Sebastien-sur-Loire. Tél.: 40.34.32.67*

Pilat Inf.Educative — *Saint-Appolinard 42410 Pelussin. Tél.: 74.87.33.47*

Petites Annonces

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre du mois accompagnée de votre participation de 25 F.
Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.









Avec cette méthode de lecture complète, l'enfant devient l'artisan de son apprentissage.

Conçu pour les 5 - 8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les étonnements de la recherche du sens. A la fois imagier, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de "savoir-faire". Il s'attache à servir les "droits de l'enfant" que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.
Logiciel disponible sur TO8, TO8D, TO9+ ; Amstrad CPC 6128 ; PC et compatibles ; et Atari ST.



46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

SOFT

THE FURY

Détournant les choses et les valeurs traditionnelles de notre société de leur fonction première, les humains éprouvent un réel plaisir en en faisant des instruments au service de la « grande boucherie ». Ainsi, le feu devint objet de convoîtise, l'avion, arme redoutable, la chimie, instrument bactériologique ravageur. Dès lors, pour satisfaire ses appétits, l'homme créa The Fury, une course folle contre la mort, un sport mécanique spectaculaire.

Devant le désintéressement croissant du public pour les courses de stock-car, les organisations ont institué de nouvelles règles pouvant se résumer en cette simple phrase : « Gagner, quel qu'en soit le prix ». Dans le même temps, la boucle d'Indianapolis laissa sa place à des pistes circulaires flottant dans l'espace, mesurant de soixante à trois cents kilomètres de longueur, dont les courbes permettent d'atteindre des vitesses vertigineuses. Le résultat de ces révolutions ne se fit pas attendre, et dès la première course, plus de quatre cents pilotes y perdirent la vie. Qu'importe, cela plaisait et c'est ce qui importait !!!

Gagner à tout prix

Relevant le fabuleux défi, les pilotes affluèrent des quatre points cardinaux, et même d'autres planètes, rêvant tous d'une chose : gagner la course et le titre de champion intergalactique. Malheureusement, beaucoup d'entre eux ne possédaient pas les qualités nécessaires pour mener ce genre de compétition. D'autres venaient avec de petits véhicules dérisoires en comparaison des terribles machines de guerre que possédaient les véritables professionnels. Pour ceux-ci il n'y avait qu'une issue, la mort !

Pour la gloire

Avant de se lancer à son tour sur la piste, le joueur devra lire attentivement les consignes qui apparaissent à l'écran concernant la course à venir. En premier lieu, s'affiche le type de course parmi les trois rencontres classiques du championnat. Les courses de vitesse, sont les moins dangeureuses et les plus simples. Il s'agit de parcourir un certain nombre de tours en un temps limité (spécifiés en dessous du type de la course) tout en essayant de s'approcher de la tête du peloton. Les épreuves les plus sanglantes sont les « courses de la mort » où le joueur devra anéantir un quota de véhicules toujours dans un temps limite. Enfin les troisièmes sont les plus étranges ; une sorte de jeu de loup (auquel jouent les enfants) dans lequel le loup est nommé « IT ». Tant que le véhicule est « IT », il sera constamment endommagé.

Brève carrière

En fonction du type de la course, le pilote équipera son bolide en rentrant dans le sous-menu adéquat. De même, si les primes acquises sont suffisantes, il pourra acheter un véhicule plus performant ou tout simplement remettre en état celui qu'il possède actuellement. Cependant, une fois lancé sur la piste, il ne pourra compter que sur sa propre dextérité tout en tentant de conserver sa vie. Dernière mise au point, depuis peu de curieux événements planent au-dessus de ces courses, des pilotes disparaissent subitement pour réapparaître quelques centaines de kilomètres plus loin. Ayant un quelconque rapport avec la vitesse, il semblerait que les voitures entrent dans une autre dimension dont nul n'a voulu révélé les secrets (Non je ne dirais rien...).

Une réalisation sans faille

C'est vrai, le logiciel bénéficie d'une grande technique de réalisation et exploite pleinement les capacités de la machine. Le joueur dispose d'une vue aérienne de la situation d'une grande clarté. La piste occupe le tiers de l'écran et l'illusion de courbure du circuit est parfaitement rendue avec une vision des véhicules qui évoluera en fonction de leur hauteur sur celle-ci. A ses côtés, se trouvent de nombreux cadrans qui indiqueront la position de la voiture par rapport à ses concurrents, les réserves de carburant, de munition, les tours restant à parcourir et le plus beau, une représentation du véhicule qui à chaque dommage subi montrera les torsions et les contorsions de la carrosserie. En conclusion, *The Fury* est un grand logiciel, une course folle et de conception originale que tous les branchés du joystick se doivent de posséder dans leur logithèque.

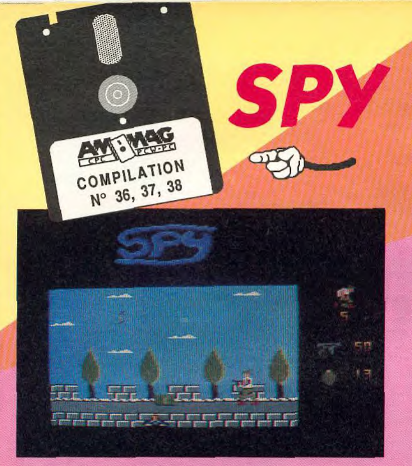




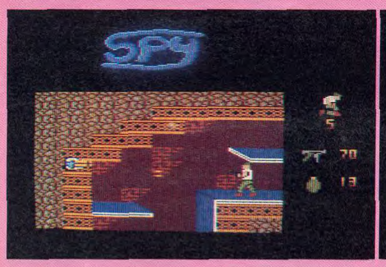
Christian Roux

Editeur : Martech
Genre : Arcade sanglante
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

SPY



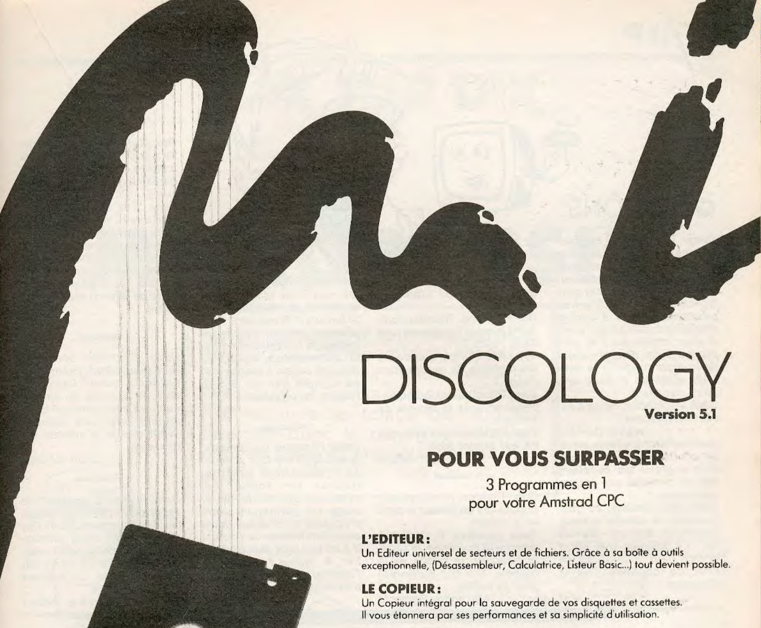
Lecteurs, ne vous privez pas de notre dernière compilation AM-MAG regroupant les programmes publiés dans nos numéros 36, 37, 38. Outre l'exceptionnelle qualité des œuvres proposées, cette disquette vous offre un jeu inédit digne de figurer au panthéon du logiciel à succès : SPY, ou les aventures épiques du sergent KALLAGAN, en quête des plans de l'arme ultime détenue par le maître du monde. 30 Ko de binaire pour 80 tableaux d'angoisse et de suspense.











DISCOLOGY

Version 5.1

POUR VOUS SURPASSER

3 Programmes en 1
pour votre Amstrad CPC

L'EDITEUR :
Un Editeur universel de secteurs et de fichiers. Grâce à sa boîte à outils exceptionnelle, (Désassembleur, Calculatrice, Listeur Basic...) tout devient possible.

LE COPIEUR :
Un Copieur intégral pour la sauvegarde de vos disquettes et cassettes. Il vous étonnera par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

L'EXPLOREUR :
Un graphique animé en "Temps Réel" qui vous révèlera tous les secrets de vos disquettes. Un programme sans équivalent.

LES 7 POINTS FORTS DE DISCOLOGY
- La facilité : Grâce aux Fenêtres, aux Menus Déroulants et à l'Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur !
- La documentation : Un Manuel complet et une notice technique approfondie.
- La compatibilité : Il gère toutes les extensions mémoire et les lecteurs 5 1/4 pouces.
- La performance : Incroyable et absolue.
- L'inédit : Du vraiment jamais vu !
- La référence : Des milliers d'utilisateurs enthousiastes en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la presse internationale.

NEWS COMMUNICATIONS 91.50.80.41

Revendeurs, contactez-nous !
DISCOLOGY Version 5.1 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

AMM 10/88

BON DE COMMANDE

Version 5.1 pour Amstrad CPC
Disponibilité immédiate.

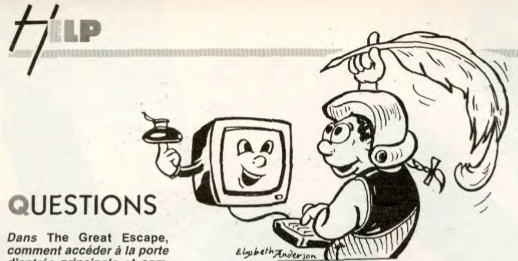
☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save V 3.2 (Copieur seul) au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY. Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

Nom : ________ Prénom : ________
Adresse : ________
Code Postal : ________ Ville : ________ Tél. : ________

MERIDIEN INFORMATIQUE

A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE



QUESTIONS

Dans The Great Escape, *comment accéder à la porte d'entrée principale et comment franchir les portes fermées (dans la cour). Où sont les clefs ? Y a-t-il d'autres passages secrets à part la chambre du prisonnier, dans la cour d'exercice ? A quoi servent le sac dans le paquet de la croix rouge et la bouteille avec un P dans une autre cabane ?*
Dans les Ripoux, où se trouvent Merlusconi ?

Walter Daveluy

Dans la Panthère Rose, *peut-on contraindre le somnambule à gravir les escaliers afin de parvenir aux étages supérieurs ?*
Dans Thundercats, *au quatorzième et dernier niveau, comment trouver Mumm Râ ? Le passage trop étroit et trop haut m'empêche en effet de continuer. Merci d'avance.*

Pat

Dans Catch 23, *au sein de quelle zone est située la base ?*
Dans Rolling Thunder, *comment passer la cuve de lave dans l'aéra 2 ?*
Dans Miami Vice, *quels sont les horaires de rendez-vous (lieux) ?*
Dans Ghostbuster, *comment pénétrer dans le temple de Zull ?*
Faut-il attendre que l'énergie PK est atteint 9999 ?

David Raouli

Dans Platoon, *je suis perdu. Impossible de trouver le pont et le village.*
Dans Cauldron II, *j'arrive à prendre la couronne, le verre, le bouclier, la hache et le ciseau. S.V.P., aidez-moi pour la suite...*

Alexandre François

Dans Atlantis, *comment tuer les rats ? Le radium et le cyclotron se trouvent-ils sur le bateau ? Si oui, où ? Pour plonger, doit-on seulement remplir la bouteille et enfiler la combinaison, ou y a-t-il d'autres objets à trouver ? Je ne compte pas les armes, harpon ou couteau.*

Fabrice

Dans l'Anneau de Zangara, je sais qu'il me faut accéder au 5e étage de la tour pour trouver un voleur qui m'ouvrira une porte du 4e étage me permettant alors d'accéder au 6e étage. Mais comment trouver ce voleur ? Y a-t-il un trajet bien particulier à suivre ? Comment l'amener vers moi ? Merci d'avance.

Biro

Que faut-il faire dans Predator, *pour tuer l'espèce de monstre marron d'apparence humaine qui vous fonce dessus ?*
Dans Fer et Flamme, *que veut dire le manuscrit trouvé dans le palais doré et comment ouvrir la porte de fer se trouvant à gauche ? Un plan des labyrinthes du vieux temple (en bas à gauche de la carte de départ) serait formidable.*

Isac

Dans Bivouac, comment faire pour grimper sans tomber sur la roche ? Dans Pharaon, je cherche en vain la solution pour pénétrer dans la cité. Vite une réponse avant que je m'arrache les cheveux..

Cyril HAOND

Dans Frozarda, comment se servir de la boîte d'allumettes ? Je suis perdu dans Rat Connection ! Dans Marmelade, comment passer l'aveugle, comment se servir du magnétophone, du pistolet et des flèches ?

Fred et Bébert

REPONSES

A Céline Rogeon
(n°33 - James Bond 007)
Pour accéder au deuxième niveau, il faut courir au premier-jusqu'à ce que 007 (James Bond) ne puisse plus avancer. Poussez alors la manette en bas à gauche, appuyez sur le bouton de tir (en bas à droite, il n'y aura plus pain gun mais walter PPK) et tuez un des espions qui sortent des rochers. Faire ensuite courir 007 vers la droite afin d'atteindre le second niveau. Pour les autres, il suffit d'avancer jusqu'au bout.

Simon DELORD

A Eric Chastant
(n°34 - Warrior +)
Bien qu'il n'y ait pas, à mon avis, de technique sûre pour ce jeu, je me permets de t'en signaler une qui pourra peut-être t'aider : Arrange-toi pour te placer derrière un rocher en même temps que lui. Ceci fait, descends rapidement, tire, puis remonte te couvrir derrière le rocher. Ton adversaire va descendre un peu après toi pour se prendre la balle dans le nez et remonter. En réitérant cette opération, tu arriveras à tes fins. Méfie-toi des monstres très rapides. Bonne chance.

Sébastien FRANCOIS & Norbert MONNIER

A Michel Bonette et Pascal
(n° 37 - Atlantis et le Passager du Temps)
Atlantis (solution complète) : Est, descends, prends bouteille, Nord, Ouest, Sud, tire anneau, Ouest, prends fiole, prends clef, Est, Nord, Ouest, Nord, remplis bouteille, prends combinaison, Sud, Ouest, prends coffret, ouvre coffret, prends or, pose coffret, Est, Est, Est, Sud, monte, Ouest, Sud, Ouest, enfile combinaison, ouvre fiole, verse fiole, pose fiole, plonge, Est, prends radium, Ouest, Ouest, Ouest, entre cité, pose clef, Est, Nord, Nord, prends corde, Sud, Ouest, Nord, Nord, Est, donne or, lance corde, monte, Ouest, introduis radium, Nord, et c'est fini...
Le Passager du Temps : pour déclencher le court circuit, il faut taper : examine vêtement, examine poche, prends pièce, éteins lampe, dévisse ampoule, pose pièce dans douille, revisse ampoule, allume lampe.

Denis et Cyrille

A qui veut l'entendre...
Dans Fairlight, lorsque l'on est dans la salle où brûlent quatre grosses torches, aller à droite, contre le mur : il existe à cet endroit une porte invisible.

N. HERAULT & P. S. FILY

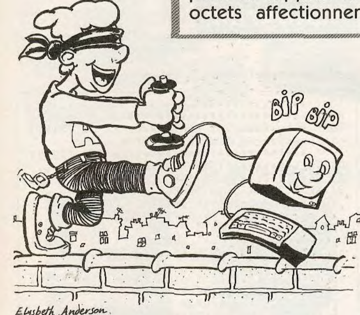
A David Sercy
(n° 33 - The Great Escape)
En sortant de ton baraquement, dirige-toi vers le terrain d'exercice. Là, arrête-toi deux ou trois pas avant le grillage et tourne à gauche par rapport à ton personnage. Au pied du premier mirador rencontré se trouve une clef (en cherchant bien) permettant d'ouvrir la dernière porte à droite de l'écran (attention, zone rouge). Les outils situés à cet endroit permettent d'ouvrir d'autres portes. Quant au quatrième objet en forme de roue, je n'ai pas compris à quoi il servait.

A. Claude

DIX PAR DIX

MICROPOESIE

Les feuilles mortes se ramassent à la pelle et les Dix par Dix répondent à l'appel. A propos de feuilles, nous recevons beaucoup de listings que nous n'avons pas toujours le temps de retaper. Délaissez donc le parchemin d'antan pour le support magnétique que nos octets affectionnent tant.



Sonar

par Jean-Marc Boisgonthier

Le principe de ce jeu est simple : *il faut diriger la trace vers* une cible invisible avec les flèches du curseur. Seul le son permet de la localiser : plus il est aigu, plus la trace s'en approche. Pour tirer, tapez sur [COPy].

Vous n'avez que cinq missiles pour venir à bout de l'ennemi. Toutes les quarante secondes, il se déplace et lâche une grenade. Gare si vous traînez dans les parages ! S'il ne vous a pas touché, vous bénéficiez d'un plein de missiles.

Vous pouvez faciliter le jeu en *augmentant la valeur de la* variable d en ligne 20.

Ce jeu, un des rares qui s'adresse même aux non-voyants (Sonar a été testé sans moniteur !), mérite amplement un abonnement à *Am-Mag.*

```
10 EVERY 2000,1 GOSUB  0:AFTER 1000 [14200]
0,2 GOSUB 90: CLS:MODE 0:LOCATE 8,1
2:PRINT "sonar":FOR i=1 TO 2000:NEX
T:CLS:MODE 1:INK 3,3,26: RANDOMIZE
RND(TIME)*1000:x=INT(639*RND):RANDO
MIZE RND(TIME)*1000:y=INT(399*RND):
tir=5
20 dx=x-XPOS:dy=y-YPOS:d=SQR(dx^2+d [13569]
y^2):SOUND 1,d+32,5:ENV 1,5,-1,10:E
NT 1,50,-50,10:IF INKEY(9)=0 AND ti
r>0 THEN SOUND 2,500,0,15,1,1:tir=t
ir-1:IF d<2 THEN LOCATE 1,12:PRINT
"Bravo,vous avez gagne en moins de"
;(n+1)*40;"secondes":LOCATE 1,25:EN
D
30 IF INKEY (0)=0 THEN yy=yy+2:PLOT [2533]
 xx,yy,1:GOTO 20
40 IF INKEY(2)=0 THEN yy=yy-2:PLOT  [1805]
xx,yy,1:GOTO 20
50 IF INKEY(8)=0 THEN xx=xx-2:PLOT  [2546]
xx,yy,1:GOTO 20
60 IF INKEY(1)=0 THEN xx=xx+2:PLOT  [1778]
xx,yy,1:GOTO 20
70 GOTO 20                          [398]
80 PLOT x,y,3:tir=5:n=n+1:RANDOMIZE [15655]
 RND(TIME)*1000:x=INT(639*RND):RAND
OMIZE RND(TIME)*1000:y=INT(399*RND)
:MOVE xx,yy: FOR i=0 TO 7:SOUND 1,1
,10,15,,,i*3:NEXT:IF d<8 THEN LOCAT
E 8,12: PRINT "Une grenade vous a c
oule":LOCATE 1,25:END:ELSE RETURN
90 LOCATE 1,12:PRINT"vous pouvez re [10990]
nter a la base la guerre
 est finie depuis 6 mois!":LOCATE 1
,25:END
```

Graphics

par
Yannick Daronnat

Avant de vous lancer dans le dessin, Graphics demande à quelle couleur doit correspondre chacun des 16 crayons proposés. Ensuite, vous pourrez dessiner à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. Pour tracer un trait, pressez sur [FIRe] ou [Copy] tout en dessinant. [E] efface tout le dessin, [P] comme Pen demande une autre couleur, [S] sauvegarde votre œuvre sous le nom de screen et {C} la charge.

```
10 CALL &BC06,&C0:CLS:DIM c(15):FOR [7492]
 i=0 TO 15:PRINT"couleur du N.";i;"
 :";:INPUT c(i):INK i,c(i):NEXT:CAL
L &BC06,&C0:MODE 0:a=0:b=0:c=1
20 PLOT a,b,c:PLOT a,b,0                [1380]
30 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 THE [3196]
N b=b+1:ELSE IF INKEY(73)=0 OR INKE
Y(2)=0 THEN b=b-1
40 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 THE [4594]
N a=a-1 :ELSE IF INKEY(75)=0 OR INK
EY(1)=0 THEN a=a+1
50 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(77)=0 OR [2477]
 INKEY(47)=0 THEN PLOT a,b,c:GOTO 3
0
60 IF INKEY(60)=0 THEN GOTO 90:ELSE [6478]
 IF INKEY(62)=0 THEN GOTO 100:ELSE
IF INKEY(58)=0 THEN CLS:ELSE IF INK
EY(27)=0 THEN GOTO 80
70 GOTO 20                              [398]
80 CALL &BC06,&40:CLS:LOCATE 1,1:PR [5621]
INT "N. de couleur":INPUT"de l'ecri
ture";c:CALL &BC06,&C0:GOTO 20
90 SPEED WRITE 0.5:CALL &BC06,&40:C [7838]
LS:PRINT"Sauvegarde en cours":FOR i
=1 TO 4000:NEXT:CALL &BC06,&C0:SAVE
"!SCREEN",b,&C000,&4000:GOTO 20
100 CALL &BC06,&40:CLS:PRINT"Charge [7799]
ment en cours":FOR t=1 TO 4000:NEXT
:CALL &BC06,&C0:LOAD"!SCREEN":GOTO
20
```

Monsieur Julien Eberhardt de Tignes nous envoie ce petit mot : *« Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? C'est ce que m'a inspiré le programme de Julien Gouray paru dans la rubrique 10 par 10 de juillet. Non que je remette en question le talent de l'auteur, mais je pense qu'il serait encore plus facile (en période de vacances le moindre geste compte !) de saisir ce programme ayant le même effet :*

10 CLS
20 POKE &AC03,&AE:POKE &AC02,&45:POKE &AC01,&32
30 LOAD « Nom du programme »

Quelle économie d'efforts ! »
Nous ne cacherons pas à Monsieur Eberhardt que la rédaction tirée en sursaut d'un sommeil collectif a été épouvantée par sa débauche de numéros de ligne. En nous y mettant à plusieurs, nous avons même réussi à tout caser sur une seule. Aurons-nous bientôt une rubrique Une ligne seulement et pas une de moins ?

B.J.

Histogram

par Emmanuel Nuret

(pour CPC 6128)
Ce programme visualise sous la forme d'un très bel histogramme en 3D les pourcentages des douze mois de l'année. Chaque valeur entrée ne doit pas excéder cent.

```
10 ' *********************** HISTOG [1693]
RAMME ************************
20 ' * De Emmanuel Nuret avec la pa [3194]
rticipation de Michael Harel *
30 ' *********************** Le 12/ [2288]
06/88 ************************
40 DIM l(12):MODE 1:INK 0,0:INK 1,1 [10208]
8:INK 2,3:INK 3,15:BORDER 0:FOR i=1
 TO 12:LOCATE 1,1:IF i=1 THEN PRINT
 i;"er mois en % ";:GOTO 60 ELSE PR
INT i;"eme mois en % ";
50 LOCATE 1,1:IF i=1 THEN PRINT i;" [5029]
er mois en % ";:GOTO 60 ELSE PRINT
i;"eme mois en % ";
60 INPUT l(i):IF l(i)>100 OR l(i)<0 [9990]
 THEN 50 ELSE CLS:NEXT:CLS:GRAPHICS
 PEN 3:MOVE 16,16:DRAW 16,320:MOVE
16,16:DRAW 606,16:FOR q=320 TO 16 S
TEP -15:MOVE 16,q:DRAW 12,q:NEXT
70 MOVE 16,340:DRAW 620,340:MOVE 16 [6337]
,385:DRAW 620,385:d=2:FOR s=1 TO 12
:LOCATE d,25:PRINT s:d=d+3:NEXT:c=2
:e=-16:u=16:a=32:r=0:p=32
80 FOR i=1 TO 12:x=l(i)*3+20:e=e+48 [9949]
:u=u+48:a=a+48:FOR y=20 TO x:GRAPHI
CS PEN 1:MOVE e-1,y:DRAW u-1,y:GRAP
HICS PEN 2:MOVE u-1,y:DRAW a,y+16:N
EXT:z=x+16:r=r+31:p=p+31:GRAPHICS P
EN 3
90 FOR j=x TO z:MOVE r,j:DRAW p-3,j [6497]
:r=r+1:p=p+1:NEXT j:LOCATE c,3:IF l
(i)=100 THEN PRINT "100":GOTO 100 E
LSE PRINT l(i)
100 CLEAR INPUT:c=c+3:NEXT i:CALL & [1987]
BB18:RUN
```

CPC : LE LANGAGE MACHINE

Vous caressez des rêves de puissance et de vitesse ? Mais non, nous n'allons pas parler « grosses voitures » et autres Formule 1 ! C'est de « CPC Le Langage Machine » qu'il s'agit, publié par Micro Application.

Notre propos, dans ces lignes, n'étant pas de faire l'apologie de tel ou tel langage par rapport à un autre, ouvrons sans plus tarder l'ouvrage concerné.

Comme beaucoup de titres des Éditions Micro Application, « CPC Le Langage Machine » est la traduction d'un livre allemand publié par Data Becker. Les chaînes de caractères des listings et les remarques ont été parfaitement francisées — on ne peut pas en dire autant de toutes les maisons d'édition ! — et seuls les noms des variables conservent un accent germanique, ce qui ne gêne en rien leur bon fonctionnement. Un coupon, en fin de volume, permet à ceux que la saisie des programmes rebuterait de se procurer la disquette contenant l'intégralité des listings publiés.

La voie royale

« CPC Le Langage Machine » reprend le parcours initiatique déjà emprunté par d'autres ouvrages. Il faut bien reconnaître qu'il n'y a pas trente-six manières pour parvenir à une bonne connaissance d'un langage de programmation : il faut prendre le lecteur par la main, lui expliquer par le menu ce qu'est un nombre hexadécimal, un octet ou un mnémonique... Là où Micro Application se démarque, c'est qu'il le fait mieux, beaucoup mieux que d'autres auteurs : chaque explication est d'une rare limpidité et de petits exercices permettent de vérifier les connaissances. Les progrès sont rapides, c'est à cela que se mesure



l'art de la pédagogie, qui tient souvent à peu de choses.

Outre le listing abondamment commenté d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un moniteur, « CPC Le Langage Machine » est très riche en routines et en utilitaires et fournit en annexe de nombreuses tables. Celles-ci sont parfois desservies par le format (14 × 21 cm) de la page. Du coup, elles sont saucissonnées comme un téléfilm, pas commodes à lire et mal mises en page. Puisque nous en sommes aux doléances, notons l'absence d'un index alphabétique, pourtant présent dans les autres titres de la collection. Il est vrai que le chapitre « Les instructions » est suffisamment bien ordonné pour que la recherche d'un renseignement ou d'une syntaxe ne pose aucun problème.

Basic : passez en code

Le livre de Micro Application est probablement le seul à aborder clairement l'encodage en Basic du langage machine. L'opération n'est pas complexe, loin s'en faut, encore faut-il savoir comment s'y prendre : « CPC Le langage Machine » répond parfaitement à cette question. Le contenu du livre assimilé, chacun devrait être en mesure de créer ces programmes tout en DATA qui font les belles pages d'*Am-Mag*. Plus qu'un ouvrage de base, « CPC Le Langage Machine » s'impose comme un ouvrage de référence. Pas une somme, certes, mais un livre auquel on reviendra souvent pour éclaircir tel ou tel point de programmation. Car, comme le rappelle judicieusement l'auteur en fin d'ouvrage, c'est la pratique qui fait le programmeur.

Bernard Jolivalt

CPC Le Langage Machine, 305 p., 129 F, Éd. Micro Application.

FANTOME (suite du n°38)



Suite et fin du listing tant attendu de Fantôme, dont la première partie honore notre numéro 38. Un rappel de l'histoire :

Coulant des jours paisibles et des nuits heureuses dans son vieux château d'Ecosse, le maître des lieux, sympathique fantôme, se trouva désemparé à la suite du désastre causé par un terrible et mystérieux ouragan. Avant de fuir l'auguste édifice désormais peuplé de monstrueux volatiles, notre ami entreprit la quête éperdue de trois objets chers à son cœur délicat d'ectoplasme.
15 ko de binaire au service d'un jeu de grande classe réalisé par Thierry Collard, poète talentueux de l'hexadécimal (auteur de l'extraordinaire SPY, programme inédit figurant sur notre disquette de compilation n°36, 37, 38).

```
6610:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:BE
6618:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:C6
6620:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:CE
6628:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:D6
6630:00 00 00 00 00 00 00 00:96
6638:C0 40 C0 C0 C0 C0 40 C0:9E
6640:0C 40 0C 0C 0C 0C 40 0C:6E
6648:0C 40 0C 0C 0C 0C 40 0C:76
6650:0C 40 0C 0C 0C 0C 40 0C:7E
6658:0C 40 0C 0C 0C 0C 40 0C:86
6660:0C 40 0C 0C 0C 0C 40 0C:8E
6668:00 00 00 00 00 00 00 00:CE
6670:54 FC FC A8 FC FC FC A8:66
6678:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:C0
6680:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:C8
6688:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:D0
6690:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:D8
6698:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:E0
66A0:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:E8
66A8:E9 C3 C3 82 E9 C3 C3 82:F0
66B0:00 00 00 00 00 00 00 00:16
66B8:FC 54 FC FC FC FC 54 FC:AE
66C0:C3 54 C3 C3 C3 C3 54 C3:60
66C8:C3 54 C3 C3 C3 C3 54 C3:68
66D0:C3 54 C3 C3 C3 C3 54 C3:70
66D8:C3 54 C3 C3 C3 C3 54 C3:78
66E0:C3 54 C3 C3 C3 C3 54 C3:80
66E8:00 00 00 00 00 00 00 00:4E
66F0:00 00 00 04 08 00 00 00:62
66F8:00 00 00 08 04 00 00 00:6A
6700:00 00 04 0C 0C 08 00 00:8B
6708:00 00 0C 0C 0C 0C 00 00:9F
6710:00 00 0C 0C 08 0C 00 00:A3
6718:00 04 0C 0C 08 04 08 00:AF
6720:00 04 0C 0C 0C 00 08 00:B7
6728:00 04 0C 0C 0C 08 08 00:C7
6730:00 04 0C 0C 0C 08 08 00:CF
6738:00 04 0C 0C 0C 00 08 00:CF
6740:00 04 0C 0C 0C 04 08 00:DB
6748:00 00 0C 0C 0C 0C 00 00:DF
6750:00 00 0C 0C 0C 0C 00 00:E7
6758:00 00 04 0C 0C 08 00 00:E3
6760:00 00 00 0C 0C 00 00 00:DF
6768:00 00 00 00 00 00 00 00:CF
6770:00 00 00 00 00 00 00 00:D7
6778:00 00 00 40 00 C0 00 00:DF
6780:00 00 00 90 C0 30 80 00:E7
6788:00 00 40 60 00 C0 00 00:4F
6790:00 40 90 80 00 00 00 00:47
6798:00 90 80 00 00 00 00 00:0F
67A0:00 90 80 00 00 80 00 00:97
67A8:00 40 60 80 40 60 C0 00:8F
67B0:00 00 80 40 90 80 90 80:F7
67B8:C0 00 40 80 40 00 90 80:EF
67C0:90 80 00 00 00 00 40 00:77
67C8:40 80 80 00 00 00 40 00:AF
67D0:00 90 60 80 80 00 90 80:37
67D8:00 40 80 40 60 40 60 00:3F
67E0:00 00 00 00 80 90 80 00:D7
67E8:00 00 00 00 00 00 00 00:4F
67F0:00 00 00 C0 00 00 00 00:17
67F8:00 00 40 C0 80 00 00 00:DF
6800:00 00 40 C0 80 00 00 00:E8
6808:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:B0
6810:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:B8
6818:00 00 C1 C0 C0 00 00 00:C1
6820:00 00 C1 C0 C0 00 00 00:C9
6828:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:D0
6830:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:D8
6838:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:E0
6840:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:E8
6848:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:F0
6850:00 40 C0 C0 C0 00 00 00:38
6858:00 40 C0 C0 C0 00 00 00:40
6860:00 40 C0 C0 40 00 00 00:C8
6868:00 40 C0 C0 40 80 00 00:50
6870:00 40 C0 40 40 80 00 00:D8
6878:00 40 C0 40 40 80 00 00:E0
```




```
6880:00 40 C0 40 40 80 00 00:E8
6888:00 40 C0 40 40 80 00 00:F0
6890:00 40 C0 40 40 80 00 00:F8
6898:00 40 C0 40 80 80 00 00:40
68A0:00 40 C0 40 80 80 00 00:48
68A8:00 40 C0 40 80 80 00 00:50
68B0:00 00 C0 40 80 80 00 00:18
68B8:00 00 C0 40 80 80 00 00:20
68C0:00 00 C0 80 40 80 00 00:28
68C8:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:30
68D0:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:38
68D8:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:40
68E0:00 00 40 C0 C0 C0 80 00:48
68E8:00 00 00 00 40 C0 C0 80:90
68F0:00 00 00 C0 00 00 00 00:18
68F8:00 00 40 C0 80 00 00 00:E0
6900:00 00 40 C0 80 00 00 00:E9
6908:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:B1
6910:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:B9
6918:00 00 C1 C0 C2 00 00 00:C4
6920:00 00 C1 C0 C2 00 00 00:CC
6928:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:D1
6930:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:D9
6938:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:E1
6940:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:E9
6948:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:F1
6950:00 00 C0 C0 C0 00 00 00:F9
6958:00 40 C0 C0 C0 80 00 00:C1
6960:00 40 C0 C0 C0 80 00 00:C9
6968:00 40 C0 C0 C0 80 00 00:D1
6970:00 40 C0 C0 C0 80 00 00:D9
6978:00 40 C0 C0 80 80 00 00:A1
6980:00 40 C0 C0 80 80 00 00:A9
6988:00 C0 C0 C0 80 80 00 00:31
6990:00 C0 C0 C0 80 80 00 00:39
6998:00 C0 40 C0 80 80 00 00:C1
69A0:00 80 C0 C0 40 80 00 00:C9
69A8:00 80 C0 C0 C0 C0 00 00:91
69B0:00 80 C0 C0 C0 C0 00 00:99
69B8:00 80 C0 C0 C0 C0 00 00:A1
69C0:00 C0 C0 C0 C0 C0 00 00:E9
69C8:00 C0 C0 C0 C0 C0 00 00:F1
69D0:00 C0 C0 C0 C0 C0 00 00:F9
69D8:00 40 C0 C0 C0 C0 00 00:81
69E0:00 40 C0 C0 C0 C0 80 00:09
69E8:00 00 00 00 C0 C0 C0 80:11
69F0:00 00 00 00 C0 00 00 00:19
69F8:00 00 00 40 C0 80 00 00:E1
6A00:00 00 00 40 C0 80 00 00:EA
6A08:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:B2
6A10:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:BA
6A18:00 00 00 C0 C0 C2 00 00:C4
6A20:00 00 00 C0 C0 C2 00 00:CC
6A28:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:D2
6A30:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:DA
6A38:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:E2
6A40:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:EA
6A48:00 00 00 C0 C0 C0 00 00:F2
```

```
6A50:00 00 00 C0 C0 C0 80 00:7A
6A58:00 00 00 C0 C0 C0 80 00:82
6A60:00 00 00 80 C0 C0 80 00:4A
6A68:00 00 40 80 C0 C0 80 00:92
6A70:00 00 40 80 80 C0 80 00:5A
6A78:00 00 40 80 80 C0 80 00:62
6A80:00 00 40 80 80 C0 80 00:6A
6A88:00 00 40 80 80 C0 80 00:72
6A90:00 00 40 80 80 C0 80 00:7A
6A98:00 00 40 40 80 C0 80 00:42
6AA0:00 00 40 40 80 C0 80 00:4A
6AA8:00 00 40 40 80 C0 80 00:52
6AB0:00 00 40 40 80 C0 00 00:DA
6AB8:00 00 40 40 80 C0 00 00:E2
6AC0:00 00 40 80 40 C0 00 00:EA
6AC8:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:32
6AD0:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:3A
6AD8:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:42
6AE0:00 40 C0 C0 C0 80 00 00:4A
6AE8:40 C0 C0 80 00 00 00 00:92
6AF0:00 FC FC FC 00 00 00 00:4E
6AF8:00 54 A8 54 A8 00 00 00:5A
6B00:00 00 FC A8 FC 00 00 00:0B
6B08:00 00 A8 FC 54 00 00 00:6B
6B10:00 00 00 FC FC A8 54 00:6F
6B18:00 00 00 A8 A8 FC 54 A8:CB
6B20:00 00 00 00 FC FC FC D6:55
6B28:00 00 00 FC A8 54 FC FC:83
6B30:00 00 FC FC FC FC FC A8:2F
6B38:00 54 FC FC FC FC A8 00:8F
6B40:00 FC FC FC FC FC 00 00:97
6B48:54 00 54 FC FC A8 00 00:FB
6B50:00 00 00 54 FC A8 A8 00:5B
6B58:00 00 00 00 00 FC 00 00:BF
6B60:00 00 00 00 00 54 00 00:1F
6B68:00 00 00 00 00 00 00 00:D3
6B70:00 00 00 00 00 00 00 00:DB
6B78:00 00 00 00 00 00 00 00:E3
6B80:00 00 00 00 00 00 00 00:EB
6B88:00 00 00 00 00 00 00 00:F3
6B90:00 00 00 00 00 00 54 00:4F
6B98:00 00 00 54 FC A8 54 A8:F7
6BA0:00 00 00 A8 FC 54 FC D6:D5
6BA8:54 00 54 54 FC 54 FC FC:57
6BB0:00 FC FC 54 A8 FC FC A8:AF
6BB8:00 54 00 54 A8 FC A8 00:17
6BC0:00 00 FC FC 54 FC 00 00:73
6BC8:00 FC FC A8 FC A8 00 00:77
6BD0:00 00 00 54 FC A8 A8 00:DB
6BD8:00 00 00 00 00 FC 00 00:3F
6BE0:00 00 00 00 00 54 00 00:9F
6BE8:00 00 00 00 00 00 00 00:53
6BF0:00 00 00 00 FC FC FC 00:4F
6BF8:00 00 00 54 A8 54 A8 00:5B
6C00:00 00 00 FC 54 FC 00 00:BB
6C08:00 00 00 A8 FC 54 00 00:6C
6C10:00 A8 54 FC FC 00 00 00:70
6C18:54 A8 FC 54 54 00 00 00:24
6C20:E9 FC FC FC 00 00 00 00:69
6C28:FC FC A8 54 FC 00 00 00:84
6C30:54 FC FC FC FC FC 00 00:DC
6C38:00 54 FC FC FC FC A8 00:90
6C40:00 00 FC FC FC FC FC 00:98
6C48:00 00 54 FC FC A8 00 A8:50
6C50:00 54 54 FC A8 00 00 00:08
6C58:00 00 FC 00 00 00 00 00:C0
6C60:00 00 A8 00 00 00 00 00:74
6C68:00 00 00 00 00 00 00 00:D4
6C70:00 00 00 00 00 00 00 00:DC
6C78:00 00 00 00 00 00 00 00:E4
6C80:00 00 00 00 00 00 00 00:EC
6C88:00 00 00 00 00 00 00 00:F4
6C90:00 A8 00 00 00 00 00 00:A4
6C98:54 A8 54 FC A8 00 00 00:F8
6CA0:E9 FC A8 FC 54 00 00 00:E9
6CA8:FC FC A8 FC A8 A8 00 A8:A8
6CB0:54 FC FC 54 A8 FC FC 00:5C
6CB8:00 54 FC 54 FC 00 A8 00:6C
```

```
6CC0:00 00 FC A8 FC FC 00 00:C8
6CC8:00 00 54 FC 54 FC FC 00:D0
6CD0:00 54 54 FC A8 00 00 00:88
6CD8:00 00 FC A8 00 00 00 00:E8
6CE0:00 00 54 00 00 00 00 00:A0
6CE8:00 00 00 00 00 00 00 00:54
6CF0:30 10 00 20 30 10 20 10:2C
6CF8:30 10 10 34 10 00 20 34:4C
6D00:10 38 10 3C 10 10 20 10:51
6D08:20 20 20 10 10 10 00 10:15
6D10:10 30 10 38 20 30 10 34:99
6D18:10 00 10 30 34 10 14 20:4D
6D20:34 10 20 10 10 14 38 20:7D
6D28:10 00 20 20 10 38 10 10:4D
6D30:00 10 30 10 00 20 30 10:4D
6D38:10 10 30 10 30 3C 14 00:85
6D40:28 3C 14 14 14 3C 14 3C:D9
6D48:00 00 00 40 C0 C0 C0 C0:F5
6D50:C0 C0 C0 C0 80 40 C0 00:3D
6D58:00 C0 80 40 C0 C0 C0 C0:45
6D60:00 40 00 00 00 00 C0 C0:8D
6D68:00 C0 C0 00 C0 C0 C0 80:15
6D70:00 00 00 10 C0 60 C0 C0:8D
6D78:60 60 80 00 00 40 C0 00:25
6D80:00 C0 80 40 C0 C0 C0 C0:6D
6D88:00 C0 80 00 00 00 60 C0:55
6D90:40 C0 C0 00 60 60 C0 80:BD
6D98:00 00 00 C0 C0 C0 C0 60:65
6DA0:80 00 00 00 00 90 80 00:9D
6DA8:40 90 00 C0 60 90 C0 80:D5
6DB0:40 C0 C0 00 00 40 C0 C0:9D
6DB8:90 C0 20 40 C0 C0 60 00:B5
6DC0:00 00 00 34 34 38 28 00:F5
6DC8:00 00 00 00 00 3C 28 00:99
6DD0:14 3C 00 3C 3C 3C 38 28:A1
6DD8:3C 28 3C 28 00 14 38 38:91
6DE0:3C 3C 28 14 38 3C 3C 00:B1
6DE8:00 00 14 3C 28 00 00 00:CD
6DF0:34 3C 00 00 14 34 20 00:35
6DF8:38 28 00 00 38 3C 00 00:39
6E00:3C 00 14 28 00 38 28 3C:82
6E08:3C 34 00 38 28 00 00 00:46
6E10:00 00 10 3C 20 00 00 14:FE
6E18:3C 34 28 00 14 3C 28 00:96
6E20:3C 28 00 00 3C 3C 00 00:6A
6E28:00 00 00 00 00 3C 28 28:22
6E30:14 3C 00 3C 28 00 00 00:52
6E38:00 00 34 34 00 00 00 34:42
6E40:34 3C 34 00 38 38 28 14:FE
6E48:34 00 00 14 34 20 00 10:62
6E50:30 30 30 20 14 34 00 00:B6
6E58:38 28 14 34 00 00 00 00:6E
6E60:00 00 30 30 00 00 00 30:5E
6E68:30 30 30 00 30 30 30 10:06
6E70:30 00 00 10 30 20 00 10:7E
6E78:30 30 30 20 10 30 00 00:D6
6E80:30 20 10 30 30 20 00 00:CE
6E88:00 10 30 30 30 20 10 30:F6
6E90:00 30 20 10 30 10 30 30:FE
6E98:20 00 00 30 30 00 00 30:B6
6EA0:30 30 30 00 30 20 00 10:FE
6EA8:30 00 30 30 30 20 00 00:F6
6EB0:00 10 30 30 30 20 10 30:1E
6EB8:00 30 20 10 30 00 30 30:16
6EC0:20 00 00 30 30 00 00 30:DE
6EC8:20 10 30 00 30 20 00 10:F6
6ED0:30 00 30 30 30 00 00 00:FE
6ED8:00 30 30 30 30 00 30 20:56
6EE0:10 30 00 30 20 00 10 30:1E
6EE8:00 00 10 30 20 00 10 30:F6
6EF0:00 30 20 10 30 00 00 30:1E
6EF8:20 10 30 00 00 00 00 00:C6
6F00:00 30 30 00 00 00 30 30:2F
6F08:30 30 00 30 20 00 10 30:67
6F10:00 00 10 30 20 00 10 30:1F
6F18:00 30 20 10 30 00 00 30:47
6F20:20 10 30 00 00 00 00 00:EF
6F28:10 30 20 00 00 10 30 30:67
6F30:30 20 10 30 00 00 30 20:7F
6F38:00 00 30 30 00 00 30 30:67
6F40:30 30 00 30 20 00 10 30:9F
6F48:00 30 30 30 30 20 00 00:97
6F50:10 30 20 00 00 10 30 00:5F
6F58:30 20 10 30 00 00 30 20:A7
6F60:00 00 30 30 00 00 30 30:8F
6F68:30 30 00 30 20 00 10 30:C7
6F70:00 30 30 30 30 00 00 00:9F
6F78:30 30 00 00 00 30 20 10:A7
6F80:30 00 30 20 00 10 30 00:AF
6F88:00 10 30 20 00 10 30 30:C7
6F90:30 20 10 30 00 00 30 20:DF
6F98:10 30 30 30 30 00 00 00:D7
6FA0:00 00 00 00 00 00 00 00:0F
6FA8:00 00 00 00 00 00 00 00:17
6FB0:00 00 00 00 00 00 00 00:1F
6FB8:00 00 00 00 00 00 00 00:27
6FC0:00 00 00 00 00 00 00 00:2F
6FC8:72 3C DD 46 9A 40 75 44:9B
6FD0:91 3D 19 45 C5 3C 53 43:02
6FD8:5A 47 01 3F D7 42 DD 46:64
6FE0:A6 3F 6A 3D 54 43 E7 45:9E
6FE8:43 3F F5 3F 01 3F 53 43:E3
6FF0:25 44 5D 3E B0 46 9A 40:33
6FF8:5D 3E 89 42 35 42 FF 3E:81
7000:98 45 D4 40 6C 2B 14 3D:49
7008:11 51 07 64 17 91 45 09:3B
7010:11 22 94 17 95 3D 39 11:7A
7018:09 8C 2B 74 3C 31 51 05:7F
7020:7C 17 6A 41 21 11 15 6C:81
7028:26 C2 3B 11 41 03 74 17:9B
7030:F7 3B 19 11 04 84 17 9D:38
7038:3C 29 11 06 84 17 43 45:47
7040:29 11 21 7C 2B C6 44 21:DD
7048:51 1F 5C 17 01 11 64 30:41
7050:09 61 84 26 29 41 9C 12:EC
7058:41 0B 94 35 39 61 01 05:7D
7060:01 04 03 05 00 05 00 00:E2
7068:03 04 00 00 00 04 01 04:E8
7070:00 03 01 03 00 02 00 00:E9
7078:00 05 01 05 03 00 01 04:FB
7080:02 05 00 03 00 00 01 04:FF
7088:00 00 01 02 02 04 00 05:06
7090:00 02 03 04 03 00 00 00:0C
7098:00 02 04 05 00 05 00 01:19
70A0:01 04 00 00 00 01 01 04:1B
70A8:00 03 00 00 00 05 00 02:22
70B0:02 02 15 02 02 02 02 00:41
70B8:00 10 00 06 00 00 06 00:44
70C0:10 00 00 10 00 00 00 00:50
70C8:00 00 10 00 02 02 00 00:4C
70D0:00 00 00 00 02 02 0F 00:53
70D8:00 00 00 00 00 00 00 0F:57
70E0:0E 00 00 00 00 00 00 00:5E
70E8:00 0E 0D 11 00 00 00 00:B4
70F0:00 00 00 0D 16 16 16 16:C5
70F8:16 16 12 16 16 16 01 01:EA
7100:00 00 00 0A 0F 00 00 01:8B
7108:02 00 00 1E 00 0F 00 00:A8
7110:02 02 00 2C 01 00 0F 00:C1
```



```
7118:00 01 00 00 D0 07 00 0F:70
7120:0A 00 02 00 00 E8 03 00:88
7128:0F 0A 00 01 02 00 00 00:B5
7130:00 0F 05 00 01 02 00 0A:C2
7138:00 01 0F 00 00 01 02 00:BC
7140:64 00 0A 0F 00 00 02 02:32
7148:00 96 00 00 0F 00 00 3C:9A
7150:00 28 28 00 3C 14 3C 14:B1
7158:00 28 00 28 14 28 14 28:91
7160:00 14 3C 14 14 14 14 28:99
7168:3C 00 3C 00 28 28 28 28:F1
7170:28 28 00 28 14 14 14 00:95
7178:28 14 14 14 14 14 14 00:89
7180:00 28 14 14 00 14 00 28:7D
7188:28 28 28 28 28 28 28 28:39
7190:28 00 28 14 14 14 00 28:B5
7198:14 14 14 14 14 14 00 00:81
71A0:28 14 14 14 14 00 28 28:D9
71A8:28 28 28 28 3C 00 3C 28:59
71B0:00 28 14 14 14 00 28 14:C1
71B8:3C 14 28 14 14 00 00 28:F1
71C0:14 3C 14 14 28 3C 00 3C:49
71C8:00 3C 28 28 28 00 28 00:15
71D0:28 14 14 14 00 28 14 14:F5
71D8:14 14 14 14 00 00 28 14:D5
71E0:14 14 14 00 28 28 28 28:2D
71E8:00 28 28 28 00 28 00 28:21
71F0:14 14 14 00 28 14 14 14:01
71F8:14 14 14 00 00 28 14 14:F5
7200:14 14 00 28 28 28 28 00:3A
7208:28 3C 00 3C 28 00 3C 14:92
7210:3C 14 28 3C 14 14 14 14:86
7218:14 28 00 00 28 14 14 14:2A
7220:14 28 28 28 28 28 3C 28:D2
7228:00 64 01 00 64 05 00 64:CC
7230:01 00 64 05 00 64 01 00:71
7238:64 05 00 64 0A 00 64 01:E6
7240:00 64 0A 00 64 01 00 64:E9
7248:0A 00 64 0A 00 64 1E 00:B4
7250:64 1E 00 64 1E 00 64 1E:4B
7258:00 64 1E 00 64 1E 00 64:32
7260:1E 01 90 01 00 C8 01 00:4B
7268:B4 1E 00 C8 1E 00 64 1E:14
7270:01 90 01 01 C2 01 01 90:C9
7278:1E 01 C2 01 00 64 01 02:33
7280:26 1E 00 64 1E 02 26 1E:FE
7288:01 F4 01 01 C2 01 01 90:45
7290:1E 01 5E 01 01 2C 01 01:AF
7298:90 1E 01 2C 01 01 90 01:78
72A0:01 2C 1E 01 F4 01 01 2C:80
72A8:01 01 2C 1E 01 2C 01 01:95
72B0:2C 01 00 64 01 01 F4 1E:C7
72B8:01 F4 01 01 F4 01 02 BC:D4
72C0:1E 03 20 01 00 64 1E 00:F6
72C8:64 19 00 64 14 00 64 0F:A2
72D0:00 64 0A 00 64 00 00 64:78
72D8:00 00 64 00 00 64 00 00:12
72E0:64 00 00 64 00 00 64 00:7E
72E8:00 64 00 00 64 01 63 31:B7
72F0:04 00 00 00 00 0F 14 00:89
72F8:2A 04 00 00 00 00 0F 14:BB
7300:00 1C 03 00 00 00 00 0F:A1
7308:00 00 02 0F F1 08 0D 0F:A1
7310:0A 01 0F 0F 02 01 0A FF:B8
7318:02 01 0F FF 05 FF FF FF:9E
7320:FF FF FF FF FF FF FF FF:8B
7328:FF FF FF FF FF FF FF FF:93
7330:FF EE FF FF FF FB FF F0:77
7338:FF FF FF FF FF FF FF EE:92
7340:FF FF FF FF FF FC F7 FF:A0
7348:FF FB FF FF FF CC 77 EE:E3
7350:FF FF FF FE F7 FF FF FF:B2
7358:FF FF 76 CC 76 EE FF FF:6D
7360:FF FC F7 FF FF FF FF FF:C0
7368:77 CC 77 EE FF FF FF F0:70
7370:FF FF FF FF FF FF 77 CC:20
7378:11 CC 77 FF FF FF FF FF:3A
7380:FF FF FF EE 33 CC 11 DD:CB
```




```
7388:77 FF FF FF FF FF FF FF:6B
7390:FF EE BB DD 11 DD 77 FF:EC
7398:FF FF FF FF FB FF FF EE:EE
73A0:00 55 11 CC 77 FF FF FF:B9
73A8:FF FF FF FF FF FF 00 44:59
73B0:11 CC 77 FF FF FF FF FF:72
73B8:FF FF FF FF CC 00 00 00:F3
73C0:77 FB FF FF FF FF FF FF:9F
73C8:FF FF EE 00 44 00 FF FF:69
73D0:FF FF FF FF FF FF FD FF:39
73D8:CC 00 44 FF FF FF FF FF:56
73E0:FF FF FF FF FF FF EE 44:7F
73E8:00 FF FF FF FF FF FF FF:54
73F0:FF FF FF FF EE 44 00 FF:90
73F8:FF FF FF FF FF FF FF FF:63
7400:FF FF CC 00 00 FF FF FF:3B
7408:FE FF FF FF FF FF FF FF:73
7410:EE 00 00 FF FF FF FF FF:6D
7418:FF FF FF FF FF FF 88 00:0E
7420:00 33 FF FF FF FF FF FF:C1
7428:FF FF FF FF 00 00 00 00:98
7430:FF FF FF FF FF FF FF FF:9C
7438:FF EE 44 00 00 00 33 FF:0F
7440:FF FF FF FF FF FF FF EE:9B
7448:00 00 00 88 11 FF FF FF:52
7450:FF FF FF FF FF CC 00 00:8B
7458:00 00 11 FF FF FF FF FF:D8
7460:FF FF FF 88 00 00 00 00:59
7468:00 FF FF FF FF FF FF FF:D5
7470:FF 99 00 22 00 00 00 FF:9D
7478:FF FF FF FF FF FF FF 88:6D
7480:00 00 00 00 00 77 FF FF:69
7488:FF FF FF FF FF 88 00 00:7F
7490:00 00 00 77 FF FF FF FF:77
7498:FF FF FF 00 00 00 00 00:09
74A0:00 77 FF FF FF FF FF FF:85
74A8:FF 00 00 00 00 00 00 33:4E
74B0:FF FF FF FF FF FF FF 00:1D
74B8:00 00 44 00 00 33 FF FF:A1
74C0:FF FF FF FF FF 00 00 00:2F
74C8:00 00 00 33 FF FF FF FF:6B
74D0:FF FF EE 00 00 88 00 00:B8
74D8:44 33 FF FF FF FF FF FF:BD
74E0:EE 00 00 00 00 00 00 11:53
74E8:FF FF FF FF FF FF EE 00:44
74F0:00 00 00 44 00 11 FF FF:B7
74F8:FF FF FF FF EE 00 00 00:56
7500:00 00 00 11 FF FF FF 00:83
```

```
7918:00 00 00 00 00 00 00 00:91
7920:00 00 00 00 00 00 00 00:99
7928:00 00 00 00 00 00 00 00:A1
7930:00 00 00 00 00 00 00 00:A9
7938:00 00 00 00 00 00 00 00:B1
7940:00 00 00 00 00 00 00 42:FB
7948:52 41 56 4F 2C 20 56 4F:EA
7950:55 53 20 41 56 45 5A 20:E7
7958:53 55 20 44 45 4A 4F 55:10
7960:45 52 20 4C 45 53 20 50:E4
7968:49 45 47 45 53 20 20 51:DF
7970:55 49 20 56 4F 55 53 20:14
7978:45 54 41 49 45 4E 54 20:1B
7980:54 45 4E 44 55 53 2E 2F:29
7988:56 4F 55 53 20 50 4F 55:62
7990:56 45 5A 20 45 54 52 45:4E
7998:20 43 4F 4E 54 45 4E 54:4C
79A0:20 44 27 41 56 4F 49 52:25
79A8:20 52 45 55 53 53 49 20:3C
79B0:41 20 52 41 53 53 45 4D:55
79B8:42 4C 45 52 20 56 4F 53:6E
79C0:20 41 46 46 41 49 52 45:47
79C8:53 2E 2F 44 45 53 4F 52:6E
79D0:4D 41 49 53 2C 20 56 4F:64
79D8:55 53 20 41 4C 4C 45 5A:91
79E0:20 50 4F 55 56 4F 49 52:AD
```

```
79E8:20 45 52 52 45 52 20 44:65
79F0:55 2D 20 52 41 4E 54 20:60
79F8:4C 41 20 4E 55 49 54 2C:8A
7A00:20 45 4E 43 4F 52 45 20:76
7A08:45 54 20 45 4E 43 4F 52:B2
7A10:45 2C 20 4A 55 53 51 55:B3
7A18:27 41 20 4C 41 20 46 49:56
7A20:4E 20 44 45 53 20 54 45:9D
7A28:4D 50 53 2E 2E 2E 2A 3E:84
7A30:01 21 0A 73 CD BC BC 3E:CC
7A38:02 21 11 73 CD BC BC 3E:DC
7A40:03 21 15 73 CD BC BC 3E:E9
7A48:04 21 19 73 CD BC BC CD:85
7A50:F2 87 ED 5F 0E 09 B9 30:8F
7A58:F9 32 18 79 ED 5F 0E 09:F1
7A60:B9 30 F9 32 19 79 3E 01:BF
7A68:32 28 79 21 48 6D 11 14:B0
7A70:C0 01 28 00 3E 10 CD 87:75
7A78:82 21 F0 69 11 A0 C0 01:60
7A80:08 00 3E 20 CD 87 82 21:57
7A88:F0 67 11 E8 C0 01 08 00:1B
7A90:3E 20 CD 87 82 21 F0 6C:BB
7A98:11 58 C1 01 08 00 3E 08:8E
7AA0:CD 87 82 11 7F 00 21 30:D1
7AA8:01 CD 09 83 11 DF 00 21:8D
7AB0:30 01 CD 09 83 11 3F 01:05
```

```
7AB8:21 30 01 CD 09 83 11 BF:AD
7AC0:01 21 30 01 CD 09 83 11:F7
7AC8:BC 01 21 4D 01 CD EA BB:E0
7AD0:11 27 01 21 4D 01 CD F6:B5
7AD8:BB 11 27 01 21 42 01 CD:77
7AE0:F6 BB 11 BC 01 21 42 01:3D
7AE8:CD F6 BB 3E 00 32 31 79:FA
7AF0:3E 26 F5 CD 62 85 F1 3D:A5
7AF8:06 00 B8 20 F5 3E 01 32:B6
7B00:31 79 21 20 4E 11 98 3A:97
7B08:01 D0 0C ED B0 21 C8 6F:55
7B10:3A 18 79 0E 00 B9 28 07:4C
7B18:01 06 00 09 3D 18 F4 4E:3A
7B20:23 46 3E 01 02 23 4E 23:D9
7B28:46 3E 18 02 23 4E 23 46:1B
7B30:3E 19 02 21 04 70 3A 19:EC
7B38:79 0E 00 B9 28 07 01 07:2A
7B40:00 09 3D 18 F4 4E 23 46:C4
7B48:ED 43 1A 79 23 4E 23 46:60
7B50:ED 43 1C 79 23 7E 32 21:84
7B58:79 23 7E 32 22 79 23 7E:5B
7B60:32 23 79 CD FC 81 3E 08:39
7B68:32 1E 79 3E 10 32 1F 79:C4
7B70:3E 02 32 20 79 2A 1A 79:B3
7B78:11 38 4A 01 08 00 3E 20:ED
7B80:CD 71 82 11 F0 68 2A 1A:68
```

```
7B88:79 06 08 0E 20 CD B6 82:BD
7B90:CD 3F 83 2A 36 79 11 64:E8
7B98:4B 01 08 00 3E 10 CD 71:F3
7BA0:82 2A 38 79 11 2C 4C 01:02
7BA8:08 00 3E 10 CD 71 82 3E:77
7BB0:01 32 28 79 21 5C 12 11:9F
7BB8:D0 C2 01 50 00 3E 80 CD:A1
7BC0:87 82 3E 00 32 28 79 21:76
7BC8:38 4A ED 5B 1A 79 01 08:A9
7BD0:00 3E 20 CD 87 82 3A 32:EB
7BD8:79 0E 00 B9 20 03 CD B3:36
7BE0:83 CD 24 BB 0E 01 B9 CA:1C
7BE8:BD 7C 0E 11 B9 CA BD 7C:77
7BF0:0E 02 B9 CA C8 7C 0E 12:62
7BF8:B9 CA C8 7C 0E 04 B9 CA:CF
7C00:D3 7C 0E 14 B9 CA D3 7C:BF
7C08:0E 08 B9 CA E3 7C 0E 18:A2
7C10:B9 CA E3 7C 0E 05 B9 CA:04
7C18:F3 7C 0E 15 B9 CA F3 7C:18
7C20:0E 09 B9 CA 03 7D 0E 19:DD
7C28:B9 CA 03 7D 0E 0A B9 CA:42
7C30:23 7D 0E 1A B9 CA 23 7D:97
7C38:0E 06 B9 CA 13 7D 0E 16:FF
7C40:B9 CA 13 7D 0E 10 B9 CC:72
7C48:B5 87 CD 0F 7E 3E 02 32:CC
7C50:20 79 2A 1A 79 11 38 4A:B5
7C58:01 08 00 3E 20 CD 71 82:FB
7C60:3A 32 79 0E 00 B9 20 03:AB
7C68:CD EF 83 3A 20 79 0E 00:04
7C70:B9 20 04 3E 01 18 07 0E:35
7C78:04 B9 20 02 3E 03 32 20:66
7C80:79 21 F0 67 0E 01 B9 28:DD
7C88:07 01 00 01 09 3D 18 F4:5F
7C90:E5 D1 2A 1A 79 06 08 0E:9B
7C98:20 CD B6 82 3A 32 79 0E:2C
7CA0:00 B9 20 03 CD F8 84 3E:7F
7CA8:01 32 28 79 21 5C 12 11:98
7CB0:D0 C2 01 50 00 3E 80 CD:9A
7CB8:87 82 C3 C2 7B CD 33 7D:BA
7CC0:3E 02 32 20 79 C3 52 7C:D8
7CC8:CD 0F 7E 3E 02 32 20 79:A9
7CD0:C3 52 7C CD 0F 7E CD 5E:62
7CD8:7F 3A 20 79 3D 32 20 79:AE
7CE0:C3 52 7C CD 0F 7E CD 41:55
7CE8:80 3A 20 79 3C 32 20 79:BE
7CF0:C3 52 7C CD 5E 7F CD 33:A7
7CF8:7D 3A 20 79 3D 32 20 79:CC
7D00:C3 52 7C CD 41 80 CD 33:9C
7D08:7D 3A 20 79 3C 32 20 79:DC
7D10:C3 52 7C CD 0F 7E CD 5E:A3
7D18:7F 3A 20 79 3D 32 20 79:EF
7D20:C3 52 7C CD 0F 7E CD 41:96
7D28:80 3A 20 79 3C 32 20 79:FF
7D30:C3 52 7C 3A 22 79 0E 01:22
7D38:B9 CA E6 7D 2A 1C 79 CD:27
7D40:EE 81 28 20 38 72 01 0A:36
7D48:00 09 7E 0E 0B B9 20 05:43
7D50:CD B0 81 18 63 2A 1C 79:05
7D58:CD F5 81 28 5B 30 09 01:D5
7D60:09 00 09 CD B0 81 18 50:55
7D68:01 0B 00 09 CD B0 81 18:10
7D70:47 01 14 00 ED 42 CD 40:85
7D78:81 28 04 CD 9B 81 C9 CD:21
7D80:F5 81 28 24 30 11 2A 1C:46
7D88:79 01 14 00 ED 42 CD 40:CF
7D90:81 28 25 CD 9B 81 C9 2A:B7
7D98:1C 79 01 13 00 ED 42 CD:BA
7DA0:40 81 28 14 CD 9B 81 C9:CC
7DA8:2A 1C 79 01 14 00 ED 42:28
7DB0:7E CD B8 81 CC 70 86 C8:3B
7DB8:3A 22 79 0E 04 91 32 22:01
7DC0:79 3A 1F 79 91 0E 00 B9:E0
7DC8:20 0D 2A 1C 79 01 0A 00:3C
7DD0:ED 42 22 1C 79 3E 10 32:B3
7DD8:1F 79 2A 1A 79 01 40 01:EC
7DE0:ED 42 22 1A 79 C9 3A 23:67
7DE8:79 0E 08 91 30 01 C9 32:B1
7DF0:23 79 2A 1A 79 01 00 1E:E5
7DF8:09 22 1A 79 2A 1C 79 01:F3
7E00:54 02 ED 42 22 1C 79 3E:F8
7E08:61 32 22 79 C3 2A 81 3A:5C
7E10:22 79 0E 61 B9 CA 39 7F:D3
7E18:2A 1C 79 CD EE 81 28 32:EB
7E20:DA 0D 7F 01 0A 00 09 7E:96
7E28:0E 0B B9 20 06 CD B0 81:9C
7E30:C3 0D 7F 2A 1C 79 CD F5:7E
7E38:81 CA 0D 7F 30 0A 01 09:D1
7E40:00 09 CD B0 81 C3 0D 7F:14
7E48:01 0B 00 09 CD B0 81 C3:9C
7E50:0D 7F 7E CD B0 81 CD F5:98
7E58:81 28 0C 30 06 2B CD B0:69
7E60:81 18 04 23 CD B0 81 2A:C6
7E68:1C 79 01 0A 00 09 CD 40:9C
7E70:81 28 1E CD 94 81 CD D7:3B
7E78:81 CC 03 86 CD DB 81 CC:C1
7E80:03 86 CD DF 81 CC 03 86:09
7E88:CD E3 81 CC 03 86 28 7D:31
7E90:C9 CD F5 81 28 5D 30 2D:FC
7E98:2A 1C 79 01 09 00 09 CD:B5
7EA0:C7 81 CD 40 81 28 66 CD:4F
7EA8:94 81 CD D7 81 CC 03 86:B5
7EB0:CD DB 81 CC 03 86 CD DF:58
7EB8:81 CC 03 86 CD E3 81 CC:09
7EC0:03 86 28 49 C9 2A 1C 79:C0
7EC8:01 0B 00 09 CD C7 81 CD:3D
7ED0:40 81 CA 0D 7F CD 94 81:47
7ED8:CD D7 81 CC 03 86 CD DB:78
7EE0:81 CC 03 86 CD DF 81 CC:2D
7EE8:03 86 CD E3 81 CC 03 86:75
7EF0:28 1B C9 2A 1C 79 01 0A:44
7EF8:00 09 7E CD E7 81 C8 CD:C7
7F00:B8 81 CC 6C 86 C8 CD BC:C7
7F08:81 C8 CD C7 81 3A 22 79:BA
7F10:C6 04 32 22 79 3A 1F 79:F8
7F18:C6 04 0E 20 B9 20 0C 2A:9E
7F20:1C 79 01 0A 00 09 22 1C:86
7F28:79 3E 10 32 1F 79 2A 1A:7C
7F30:79 01 40 01 09 22 1A 79:28
7F38:C9 3A 23 79 C6 08 32 23:79
7F40:79 2A 1A 79 01 00 1E ED:01
7F48:42 22 1A 79 2A 1C 79 01:7E
7F50:54 02 09 22 1C 79 3E 01:24
7F58:32 22 79 C3 2A 81 3A 21:6D
7F60:79 0E 01 B9 CA 17 80 2A:AB
7F68:1C 79 CD F5 81 28 0A D2:C3
7F70:F0 7F 2B 7E CD B0 81 18:1D
7F78:77 2B CD 40 81 28 1E CD:3A
7F80:A2 81 CD D7 81 CC 03 86:9C
7F88:CD DB 81 CC 03 86 CD DF:31
7F90:81 CC 03 86 CD E3 81 CC:E2
7F98:03 86 28 54 C9 2A 1C 79:A4
7FA0:01 0B 00 ED 42 CD 40 81:E8
7FA8:28 04 CD A2 81 C9 CD EE:C7
7FB0:81 28 3D 30 11 2A 1C 79:15
7FB8:01 14 00 ED 42 CD 40 81:09
7FC0:28 2E CD A2 81 C9 2A 1C:94
7FC8:79 01 09 00 09 CD 40 81:61
7FD0:28 1E CD A2 81 CD D7 81:AA
7FD8:CC 03 86 CD DB 81 CC 03:A4
7FE0:86 CD DF 81 CC 03 86 CD:34
7FE8:E3 81 CC 03 86 28 01 C9:12
7FF0:3A 21 79 3D 3D 32 21 79:89
7FF8:3A 1E 79 3D 3D 0E 00 B9:89
8000:20 09 2A 1C 79 2B 22 1C:D1
8008:79 3E 08 32 1E 79 2A 1A:54
8010:79 2B 2B 22 1A 79 C9 3A:17
8018:23 79 0E 00 B9 20 01 C9:E5
8020:3D 32 23 79 2A 1A 79 01:69
8028:48 00 09 22 1A 79 2A 1C:F4
8030:79 01 49 00 ED 42 22 1C:E0
8038:79 3E 49 32 21 79 C3 2A:71
8040:81 3A 21 79 0E 49 B9 CA:EF
8048:02 81 2A 1C 79 CD F5 81:4D
8050:28 12 DA DB 80 23 7E CD:AD
8058:B0 81 C3 DB 80 23 7E CD:95
8060:B0 81 18 77 23 CD 40 81:51
8068:28 1E CD A9 81 CD D7 81:4A
8070:CC 03 86 CD DB 81 CC 03:3D
8078:86 CD DF 81 CC 03 86 CD:CD
8080:E3 81 CC 03 86 28 54 C9:FE
8088:2A 1C 79 01 09 00 ED 42:00
8090:CD 40 81 28 04 CD A9 81:C1
8098:C9 CD EE 81 28 3D 30 11:C3
80A0:2A 1C 79 01 12 00 ED 42:21
80A8:CD 40 81 28 2E CD A9 81:03
80B0:C9 2A 1C 79 01 0B 00 09:CD
80B8:CD 40 81 28 1E CD A9 81:03
80C0:CD D7 81 CC 03 86 CD DB:62
80C8:81 CC 03 86 CD DF 81 CC:17
80D0:03 86 CD E3 81 CC 03 86:5F
80D8:28 01 C9 3A 21 79 C6 02:E6
80E0:32 21 79 3A 1E 79 C6 02:C5
80E8:0E 10 B9 20 09 2A 1C 79:27
80F0:23 22 1C 79 3E 08 32 1E:E0
80F8:79 2A 1A 79 23 23 22 1A:30
8100:79 C9 3A 23 79 0E 07 B9:67
8108:20 01 C9 3C 32 23 79 A7:24
8110:2A 1A 79 01 48 00 ED 42:C6
8118:22 1A 79 2A 1C 79 01 49:57
8120:00 09 22 1C 79 3E 01 32:D2
8128:21 79 CD FC 81 CD 3F 83:1C
8130:2A 1C 79 7E CD 40 81 3E:BA
8138:00 32 32 79 E1 C3 52 7C:08
8140:7E 0E 00 B9 C8 0E 0C B9:A1
8148:20 06 3E 01 32 2B 79 C9:CD
8150:0E 15 B9 C8 0E 13 B9 C8:17
8158:0E 0B B9 20 06 3E 00 32:41
8160:2B 79 C9 0E 10 B9 20 06:4B
8168:3E 00 32 2B 79 C9 0E 0D:E1
8170:B9 C8 0E 14 B9 C8 0E 0E:31
8178:B9 20 06 3E 00 32 2B 79:EC
8180:C9 0E 0F B9 20 06 3E 00:04
8188:32 2B 79 C9 0E 09 B9 20:98
8190:02 16 01 C9 0E 05 B9 CA:89
8198:E3 87 C9 0E 06 B9 CA E3:C6
81A0:87 C9 0E 07 B9 CA E3 87:73
81A8:C9 0E 08 B9 CA E3 87 C9:BE
81B0:7E 0E 0B B9 CC AB 85 C9:46
81B8:0E 15 B9 C9 0E 14 B9 CC:85
81C0:11 89 0E 01 B9 C8 C9 7E:B2
81C8:0E 09 B9 28 01 C9 3E 00:49
81D0:BA 20 01 C9 C3 C6 86 0E:12
81D8:01 B9 C9 0E 18 B9 C9 0E:92
81E0:19 B9 C9 0E 11 B9 C9 0E:AB
81E8:13 B9 CC 62 85 C9 3A 1F:0A
81F0:79 0E 10 B9 C9 3A 1E 79:5B
81F8:0E 08 B9 C9 21 5C 12 22:C2
8200:24 79 21 98 3A 3A 23 79:E8
8208:0E 00 B9 28 07 3D 01 52:10
8210:00 09 18 F4 22 26 79 06:6E
8218:08 3E 0A 21 5C 12 C5 E5:23
8220:F5 E5 2A 26 79 7E 21 F0:D4
8228:5A 0E 00 B9 28 07 3D 01:38
8230:80 00 09 18 F4 ED 5B 24:B3
8238:79 3E 00 32 28 79 01 08:4D
8240:00 3E 10 CD B7 82 2A 26:36
8248:79 23 22 26 79 E1 01 08:11
8250:00 09 22 24 79 F1 3D 0E:D6
8258:00 B9 20 C4 E1 01 00 05:5E
8260:09 22 24 79 C1 3E 00 05:AE
8268:B8 20 01 C9 3E 0A C3 1E:B5
8270:82 C5 F5 E5 ED B0 E1 01:92
8278:50 00 09 F1 0E 00 3D B9:48
8280:20 02 C1 C9 C1 18 EA C5:36
8288:F5 D5 ED B0 D1 E5 3A 28:89
8290:79 06 00 BB 28 05 21 00:97
8298:08 18 03 21 50 00 19 38:FF
82A0:0F E5 D1 E1 F1 0E 00 3D:04
82A8:B9 20 02 C1 C9 C1 18 D7:3F
82B0:11 50 C0 19 18 EB C5 E5:19
82B8:1A 0E 00 B9 28 18 F5 3A:8A
82C0:2B 79 0E 00 B9 20 0D 7E:58
82C8:0E 00 B9 20 04 F1 77 18:B5
82D0:05 F1 18 02 F1 77 13 23:00
```

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

La logithèque d'AM-MAG

Une myriade de messages d'erreur résulte de l'interminable saisie d'un listing prometteur? Votre raison vacille? Nous avons de quoi apaiser vos tourments...

COMPILATION AM-MAG

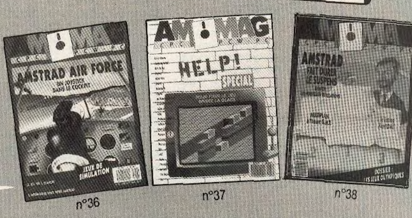
ENFIN PRETE!
La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. 120 F

3 utilitaires : Vérificateur V.3 - Desfrac - Tailfich.

3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

COMPILATION 140 F

Une disquette regroupe tous les programmes publiés dans nos *trois derniers numéros :*



n°36 n°37 n°38

Jeux : Infernal Castle, Fantôme, Tron.
Utilitaires : Animateur basic, Rock'n Scroll, Amsaisie, Vérificateurs V.2.
Des Dix par DIX à foison **+ 1 inédit exceptionnel : *SPY***

BON DE COMMANDE

Compilations à déguster

Choix

- ☐ **3-4-5** : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spiderman 2, conjugaisons, le bombardier, *dump secteur disc, histogrammes en 3D, récupération fichiers disc, récupération fichiers prot.*, biorythmes.
- ☐ **6-7-8** : Gloup, taquin, jacquet, A.P.I.D, tennis 3D, rallye 66, pronofoot, musicsoft, statistiques, Amstradascii, crayon opt. 1, crayon opt. 2, casse-briques, géo de France, extensions 464, le compte est bon, Othello.
- ☐ **9-10-11** : M.A.O, gesrevue, Trafalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibbler.
- ☐ **12-13-14** : Q-R, loto, X-mon, JPG-3D, labybi, gécamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, *musithèques, RSX fenêtres, calcul mental, space invaders*, Ah! *Les vacances, puissance* quatre, il pleut bergère, scrolling/déconnect, Amstradian graffitis.
- ☐ **15-16-17** : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspoker, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
- ☐ **18-19-20** : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantômes, refusnik, heureduc, culinaire, infernal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenêtres.
- ☐ **21-22-23** : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ice strad, boîte à outils, courbes math, curseur flash, arcsin/arccosin, vérificateurs V.2.
- ☐ **24-25-26** : belote, compact, tablatur, analyser, matrices, cer-bert, boursicote man, flight simulator, vérificateurs V.2.
- ☐ **27-28-29** : inversion d'écran, QCM V.2, expert, pluies acides, intro musicale, musique, facture 9, RSX écran, simplification de fraction, supercopter, basic, cauchemar, machaon, mouche, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
- ☐ **30-31-32** : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caracter, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **33-34-35** : bouncing creatures, résolution, fenêtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **36-37-38** : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantôme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.

☐ Je commande la disquette pour PCW : 120 F

Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat
Nom : ____________ Prénom ____________
Adresse : ____________________________
____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE
Egalement utilisable le bon de commande des anciens numéros cassettes, disquettes.

Prix dégressif

1 disquette : 140 f

2 disquettes : 120 f l'ex. soit 240 f

3 disquettes : 100 f l'ex. soit 300 f

4 disquettes : 90 f l'ex. soit 360 f + 90 f pour chaque disquette supplémentaire.

Disquettes à 90 F,
pour une commande à partir de 4 exemplaires.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.
Je soussigné ____________
Adresse : ____________
____

Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)
Date et signature obligatoires ____________
Tous nos listings parus sont rémunérés.

```
82D8:3E 00 05 B8 20 DA E1 D5:05
82E0:11 50 00 19 D1 C1 3E 00:AC
82E8:0D B9 20 CA C9 01 00 08:EC
82F0:09 38 01 C9 01 50 C0 09:97
82F8:C9 01 00 08 ED 42 3E C0:79
8300:BC 38 05 01 50 C0 ED 42:BC
8308:C9 E5 D5 CD EA BB D1 21:72
8310:41 00 19 E5 D1 E1 D5 E5:3E
8318:CD F6 BB E1 D1 01 21 00:ED
8320:ED 42 E5 D5 CD F6 BB E1:EB
8328:01 41 00 ED 42 E5 D1 E1:B3
8330:D5 E5 CD F6 BB E1 01 21:EE
8338:00 09 D1 CD F6 BB C9 3A:16
8340:23 79 21 5E 70 0E 00 B9:15
8348:28 05 23 23 3D 18 F6 7E:07
8350:32 34 79 23 7E 32 35 79:33
8358:3A 34 79 0E 00 B9 28 20:D1
8360:21 4A 70 0E 01 B9 28 07:B5
8368:01 04 00 09 3D 18 F4 4E:90
8370:23 46 ED 43 36 79 23 7E:DC
8378:32 3A 79 23 7E 32 3B 79:67
8380:3A 35 79 0E 00 B9 28 20:FA
8388:21 4A 70 0E 01 B9 28 07:DD
8390:01 04 00 09 3D 18 F4 4E:B8
8398:23 46 ED 43 3B 79 23 7E:06
83A0:32 3C 79 23 7E 32 3D 79:93
83A8:3E 00 32 2F 79 3E 00 32:B3
83B0:30 79 C9 21 F0 6A 01 F0:11
83B8:6B 22 3E 79 ED 43 40 79:68
83C0:3A 34 79 0E 00 B9 28 0F:28
83C8:21 64 4B ED 5B 36 79 01:13
83D0:08 00 3E 10 CD 87 82 3A:B9
83D8:35 79 0E 00 B9 28 0F 21:28
83E0:2C 4C ED 5B 38 79 01 08:DD
83E8:00 3E 10 CD 87 82 C9 3A:92
83F0:34 79 0E 00 B9 28 7C 2A:B5
83F8:36 79 3A 21 79 4F 3A 3A:C1
8400:79 B9 28 1A 30 0D 23 23:7B
8408:C6 02 01 F0 6A ED 43 3E:1D
8410:79 18 0B 2B 2B 3D 3D 01:01
8418:F0 6B ED 43 3E 79 32 3A:4A
8420:79 22 36 79 3A 22 79 4F:12
8428:3A 3B 79 B9 28 12 30 08:C5
8430:01 A0 00 09 C6 02 18 08:46
8438:01 A0 00 ED 42 0E 02 91:2D
8440:32 3B 79 22 36 79 3A 21:D6
8448:79 4F 3A 3A 79 B9 20 15:6F
8450:3A 22 79 4F 3A 3B 79 B9:9F
8458:20 0B 3A 2C 79 0E 00 B9:AD
8460:28 03 CD AB 85 2A 36 79:E5
8468:11 64 4B 01 08 00 3E 10:03
8470:CD 71 82 3A 35 79 0E 00:AA
8478:B9 28 7C 2A 38 79 3A 21:8F
8480:79 4F 3A 3C 79 B9 28 1A:B6
8488:30 0D 23 23 C6 02 01 F0:48
8490:6A ED 43 40 79 18 0B 2B:B5
8498:2B 3D 3D 01 F0 6B ED 43:4D
84A0:40 79 32 3C 79 22 38 79:97
84A8:3A 22 79 4F 3A 3D 79 B9:F9
84B0:28 12 30 08 01 A0 00 09:50
84B8:C6 02 18 08 01 A0 00 ED:B2
84C0:42 0E 02 91 32 3D 79 22:31
84C8:38 79 3A 21 79 4F 3A 3C:96
84D0:79 B9 20 15 3A 22 79 4F:DF
84D8:3A 3D 79 B9 20 0B 3A 2C:96
84E0:79 0E 00 B9 28 03 CD AB:47
84E8:85 2A 38 79 11 2C 4C 01:56
84F0:08 00 3E 10 CD 71 82 C9:53
84F8:3A 2B 79 F5 3E 01 32 2B:EB
8500:79 3A 34 79 0E 00 B9 28:D4
8508:26 3A 2F 79 3C 0E 01 B9:99
8510:28 0C 2A 3E 79 01 80 00:2B
8518:09 22 3E 79 3E 00 32 2F:1E
8520:79 ED 5B 3E 79 2A 36 79:F6
8528:06 08 0E 10 CD B6 82 3A:18
8530:35 79 0E 00 B9 28 26 3A:B2
8538:30 79 0E 01 B9 28 0C 2A:8C
8540:40 79 01 80 00 09 22 40:6A
8548:79 3E 00 3C 32 30 79 ED:88
8550:5B 40 79 2A 38 79 06 08:D2
8558:0E 10 CD B6 82 F1 32 2B:4E
8560:79 C9 3A 2C 79 0E 26 B9:F3
8568:28 3F 3C 32 2C 79 3E 09:AE
8570:CD DE BB 01 04 00 2A 29:B3
8578:79 09 22 29 79 ED 5B 29:B4
8580:79 21 4A 01 CD EA BB ED:49
8588:5B 29 79 21 44 01 CD F6:33
8590:BB 3A 31 79 0E 00 B9 28:A3
8598:10 3A 42 79 3D 32 42 79:4C
85A0:32 2E 71 21 2B 71 CD AA:2A
85A8:BC BF C9 3A 33 79 0E 00:65
85B0:B9 20 0C 21 19 71 CD AA:3C
85B8:BC 21 22 71 CD AA BC 3A:1A
85C0:42 79 3C 32 42 79 3E 00:67
85C8:CD DE BB 01 04 00 ED 5B:00
85D0:29 79 21 4A 01 CD EA BB:D5
85D8:ED 5B 29 79 21 44 01 CD:7A
85E0:F6 BB A7 2A 29 79 01 04:8E
85E8:00 ED 42 22 29 79 06 00:66
85F0:0E 00 CD 38 BC 3A 2C 79:23
85F8:3D 32 2C 79 0E 00 B9 CA:22
8600:E3 87 C9 0E 11 B9 20 17:C8
8608:3A 2E 79 0E 01 B9 C8 0E:0D
8610:00 71 3E 01 32 2E 79 21:40
8618:70 63 11 18 C2 18 2E 0E:80
8620:00 71 D1 D1 F5 3A 2D 79:8E
8628:3C 32 2D 79 F1 0E 01 B9:7B
8630:20 08 21 70 5B 11 F0 C1:8C
8638:18 13 0E 18 B9 20 08 21:11
8640:F0 66 11 FC C1 18 06 21:29
8648:70 67 11 08 C2 3E 01 32:F1
8650:28 79 01 08 00 3E 10 CD:9B
8658:87 82 21 07 71 CD AA BC:B3
8660:21 10 71 CD AA BC CD FC:84
8668:81 C3 52 7C 16 00 18 02:30
8670:16 01 3A 2E 79 0E 00 B9:B5
8678:C8 3E 00 32 2E 79 0E 00:EB
8680:71 2A 1A 79 3E 00 BA 20:4C
8688:06 01 00 0A 09 18 06 A7:ED
8690:01 00 05 ED 42 11 F0 5A:A6
8698:EB 3E 00 32 28 79 01 08:23
86A0:00 3E 10 CD 87 82 21 07:72
86A8:71 CD AA BC 21 10 71 CD:41
86B0:AA BC 3E 01 32 28 79 21:CF
86B8:F0 5A 11 18 C2 01 08 00:7C
86C0:3E 10 CD 87 82 C9 21 FE:52
86C8:70 CD AA BC 0E 20 3E 00:5D
86D0:32 2B 79 F5 C5 3E 00 32:56
86D8:28 79 21 38 4A ED 5B 1A:04
86E0:79 01 08 00 3E 20 CD 87:9A
86E8:82 2A 1A 79 01 A0 00 09:57
86F0:22 1A 79 11 38 4A 01 08:C7
86F8:00 3E 20 CD 71 82 C1 F1:4E
8700:C6 02 16 13 BA 38 02 0D:79
8708:0D F5 C5 2A 1A 79 11 F0:14
8710:68 06 08 CD B6 82 3A 32:7E
8718:79 0E 00 B9 20 06 CD B3:85
8720:83 CD F8 84 3E 01 32 28:0C
8728:79 21 5C 12 11 D0 C2 01:5B
8730:50 00 3E 80 CD 87 82 C1:5C
8738:F1 16 26 BA 20 95 3E 00:99
8740:32 28 79 CD B3 83 E1 E1:5F
8748:3E 00 32 28 79 2A 36 79:B9
8750:11 64 4B 01 08 00 3E 10:EE
8758:CD 71 82 2A 38 79 11 2C:B7
8760:4C 01 08 00 3E 10 CD 71:C8
8768:82 2A 1A 79 11 38 4A 01:C2
8770:08 00 3E 20 CD 71 82 21:3E
8778:38 4A ED 5B 1A 79 01 08:65
8780:00 3E 20 CD 87 82 06 32:73
8788:C5 3E 00 32 28 79 3A 32:51
8790:79 0E 00 B9 20 06 CD B3:FD
8798:83 CD F8 84 3E 01 32 28:84
87A0:79 21 5C 12 11 D0 C2 01:D3
87A8:50 00 3E 80 CD 87 82 C1:D4
87B0:10 D6 C3 4F 7A 06 19 0E:D6
87B8:19 CD 38 BC 21 34 71 CD:AC
87C0:AA BC 01 20 4E CD 07 89:79
87C8:3E 01 32 32 79 32 33 79:49
87D0:3E 07 F5 CD AB 85 F1 3D:BC
87D8:0E 00 B9 20 F5 3E 00 32:AB
87E0:33 79 C9 21 3D 71 CD AA:22
87E8:BC 21 0A 71 CD AA BC C3:BD
87F0:46 87 3E 00 CD 0E BC 3E:57
87F8:01 CD DE BB CD 14 BC 21:A4
8800:5C 12 22 24 79 21 AE 70:F4
8808:CD 14 82 3E 01 32 28 79:05
8810:21 5C 12 11 D0 C2 01 50:1B
8818:00 3E 80 CD 87 82 21 F0:45
8820:68 11 C4 C1 01 08 00 3E:ED
8828:20 CD 87 82 01 60 EA CD:BE
8830:07 89 11 F4 FE 3E 01 F5:7F
8838:D5 21 48 6D 01 28 00 CD:61
8840:19 BD CD 87 82 01 E8 03:60
8848:CD 07 89 E1 CD F9 82 EB:41
8850:F1 3C 06 11 B8 20 E0 3E:12
8858:30 F5 D5 21 48 6D 01 28:D9
8860:00 3E 10 CD 19 BD CD 87:2D
8868:82 01 E8 03 CD 07 89 E1:9C
8870:CD F9 82 EB F1 3D 06 00:5F
8878:B8 20 DE 21 4F 71 11 68:10
8880:C5 01 1F 00 3E 07 CD 87:86
8888:82 21 28 72 46 3E 63 B8:EC
8890:28 F7 23 4E ED 43 F2 72:3C
8898:3E 64 B9 20 12 3E 00 B8:A3
88A0:20 0D 01 00 00 ED 43 F2:78
88A8:72 ED 43 F8 72 18 09 E5:45
88B0:21 05 00 09 22 FB 72 E1:D7
88B8:23 7E 32 06 73 E5 21 EF:81
88C0:72 CD AA BC 21 F8 72 CD:45
88C8:AA BC 21 01 73 CD AA BC:7E
88D0:CD 24 BB E1 23 F5 01 48:46
88D8:71 CD 07 89 F1 0E 10 B9:F6
88E0:38 AA 21 26 01 3E 00 32:02
88E8:2C 79 32 2D 79 32 2E 79:C6
88F0:32 32 79 32 33 79 3E 01:72
88F8:32 2B 79 3E 64 32 42 79:E5
8900:22 29 79 CD 14 BC C9 3E:F1
8908:00 0B B9 20 FC B8 20 F9:42
8910:C9 3A 2D 79 0E 03 B9 28:34
8918:03 3E 01 C9 3E 00 E1 E1:AC
8920:E1 E1 E1 CD DE BB 21 6F:42
8928:01 22 43 79 21 01 00 22:D4
8930:45 79 3E B7 F5 11 01 00:73
8938:2A 43 79 CD EA BB 11 7F:A9
8940:02 2A 43 79 CD F6 BB 11:40
8948:01 00 2A 45 79 CD EA BB:2C
8950:11 7F 02 2A 45 79 CD F6:16
8958:BB 2A 43 79 2B 22 43 79:8B
8960:2A 45 79 23 22 45 79 F1:C5
8968:3D 0E 00 B9 20 C6 3E 01:1A
8970:CD 0E BC 3E 01 CD 90 BB:E7
8978:3E 01 01 00 00 CD 32 BC:FC
8980:3E 03 01 00 00 CD 32 BC:06
8988:3E 01 32 28 79 21 1D 73:D4
8990:11 BF C0 01 0E 00 3E 23:19
8998:CD 87 82 26 01 2E 0B E5:3C
89A0:CD 75 BB 11 47 79 1A 0E:1F
89A8:2F B9 28 0B 0E 2A B9 28:65
89B0:14 CD 5A BB 13 18 EF E1:2A
89B8:01 03 00 09 E5 D5 CD 75:4A
89C0:BB D1 13 18 E1 E1 3E 01:01
89C8:06 1A 0E 1A CD 32 BC 3E:92
89D0:03 01 01 01 CD 32 BC CD:E7
89D8:24 BB 0E 10 B9 38 F8 C3:0A
89E0:4F 7A 00 00 00 00 00 00:32
```



OPERATION CADEAUX

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeau PC 1512 Amstrad

1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

TARIF DISQUETTES GENERAL

GENERAL est toujours le moins cher et le prouve. Qui dit mieux ?

DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD pour PC XT	par 10,	**2,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD 96 TPI pour PC AT	par 10,	**9,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P 1/2 DF-DD 135 TPI pour Atari	par 10,	**7,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P DF-DD pour Amstrad	par 10,	**17,90 F pièce**

LE CREDIT GENERAL

Nous vous rappelons que pour vos achats chez GENERAL, vous avez à votre disposition plusieurs formules de paiement :

1) en 4 fois, sans intérêt, à partir de 2000 F ;
2) à crédit, grâce à la carte GENERAL, vous payez chaque mois suivant votre budget :
100 F jusqu'à 2000 F d'achat,
200 F jusqu'à 5000 F d'achat,
300 F jusqu'à 8000 F d'achat,
400 F jusqu'à 12000 F d'achat,
500 F jusqu'à 15000 F d'achat,
600 F jusqu'à 20000 F d'achat ;
3) sans versement comptant, avec la première mensualité 120 jours après votre achat.

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'AMSTRAD CPC 464 / 6128

STATION COMPLETE AMSTRAD

1290F

Elle comprend :
- un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur l'écran de votre micro ;
- un tuner radio AM/FM avec fonction radio réveil ;
- 15 cassettes ou disquettes de jeux ;
- 1 manette de jeu ;
- 1 superbe bureau pour ranger le tout.

(disponibilité : 1er octobre 1988)

OPERATION LECTEUR DISQUETTES CPC

2e lecteur disquettes AMSTRAD FD1 pour CPC 6128	**1390 F**
1er lecteur disquettes AMSTRAD DD1 pour CPC 464	**1690 F**

le nouveau catalogue GENERAL 89 sera bientôt disponible

Consacré exclusivement aux produits électroniques. 60 rubriques et 6 nouveaux départements : photocopieurs personnels, télécopieurs, téléphonie mobile Radiocom. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous.

GRATUIT !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom ....
Société (facultatif) ....
Adresse ....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

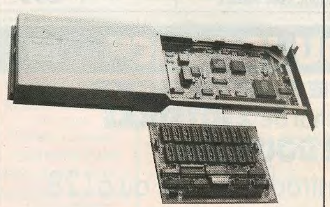
GENERAL
la spécialiste de l'électronique
Nos Missions :
1 Gagner la guerre des prix
2 Offrir le plus grand choix
3 Etre le N°1 en électronique

AMM 10/88

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroitre de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :

☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.



CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^{6}. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

D'UN CABLE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

1690F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

2650F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, ou il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

2650F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

3590F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pou mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.



Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série. On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accélerer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)

5680F TTC

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)

6865F TTC

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)

7100F TTC

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)

8290F TTC

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim.: 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EXPOSITION
(ATTENTION QUANTITE LIMITEE)

IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1 500 F TTC	ATARI 1040 STF	5 000 F TTC
CPC 464 COULEUR	2 400 F TTC	IMPRIMANTE EPSON CX 800	2 300 F TTC
CPC 464 MONOCHROME	1 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 2160	1 500 F TTC
CPC 6128 MONOCHROME	2 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 3160	1 700 F TTC
CPC 6128 COULEUR	3 300 F TTC	IMPRIMANTE LQ 3500	3 000 F TTC
PCW 8256	4 000 F TTC	IMPRIMANTE DMP 4000	3 200 F TTC
PCW 8512	5 000 F TTC	IMPRIMANTE STAR LC 10	2 300 F TTC
PCW 9512	5 500 F TTC	IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1081	1 900 F TTC
DD1	1 690 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SP 180	1 400 F TTC
FD1	1 490 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 A	3 000 F TTC
PC 1512 SD MONO	4 500 F TTC	INTERFACE TV POUR CPC	1 000 F TTC
PC 1512 SD COULEUR	6 500 F TTC	FILECARD 20 Mo	2 300 F TTC
PC 1512 DD MONO	5 500 F TTC	FILECARD 30 Mo	2 900 F TTC
PC 1512 DD COULEUR	7 500 F TTC	CARTE MODEM GENERAL COM POUR PC	900 F TTC
PC 1512 HD 20 MONO	9 000 F TTC	LECTEUR DISC 5" 1/4 POUR PC	690 F TTC
PC 1512 HD 20 COULEUR	10 500 F TTC	LECTEUR 3" 1/2 POUR PC	1 300 F TTC
PC 1640 SD MD	5 800 F TTC	LIBRAIRIE — 20 % SUR LIVRES EXPO	
PC 1640 SD ECD	9 000 F TTC	BALADEUR AIWA G 35 MRII	299 F TTC
PC 1640 DD MD	6 900 F TTC	TV COULEUR EUROPHON 36 cm	1 700 F TTC
PC 1640 DD ECD	10 500 F TTC	PLATINE LASER DISC MULTITECH CD 600	800 F TTC
PC 1640 HD MD	10 300 F TTC	ANTENNE ELECTRONIQUE TV INTERIEURE	150 F TTC
PC 1640 HD ECD	13 000 F TTC	VISIODATA AVX 10	3 900 F TTC
ATARI 520 STF	2 500 F TTC	MICRO ONDE MULTITECH 14 1	900 F TTC

500 FILMS VHS X .... **59 F TTC/PIECE**

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de micro-rupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES
3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT
100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en nilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 16 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages videotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23	Code 7155	**1490 F**
MODEM 2000+ V21/V23	Code 7156	**1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910	**250 F**
Disquette	Code 8909	**280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 . . . .
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire se fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128	**70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129	**80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131	**80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 90 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : **a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO)** ;

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMM 10/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

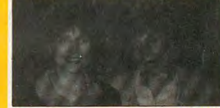
Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob... - Hopital de Monaco - Kreps - Editions Et. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Camaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Socem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez GENERAL

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire — Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

LUTINS EN GOGUETTE



Création et gestion simplifiée de sprites

Virtuose du Basic, vous êtes passé maître dans l'art d'utiliser les caractères redéfinis. Briguant le stade supérieur avec emploi de sprites, vous nourrissez quelques craintes envers le langage machine et sa mise en œuvre. Simplifions les choses au maximum...

Nous allons, ensemble, apprendre à créer des sprites et à les animer à l'écran. Dès lors que grâce à eux, la phase d'animation d'un jeu est rapide et haute en couleurs, qu'importe que les autres paramètres (décors, scores, vies,etc.) soient gérés par le Basic. Commençons comme il se doit, par la phase de création.

Création de sprites

Si vous possédez et maîtrisez correctement un utilitaire de ce genre, sautez ce chapitre et passez à la phase animation. Dans le cas contraire, voici un programme (premier listing : SPRICREA) à la fois simple, performant, facilement modifiable et compréhensible dans ses fonctions (largement explicitées dans le programme) du fait qu'il est en Basic. Sachez tout de même les choses suivantes:

- si vous désirez modifier les couleurs, ici arbitrairement choisies, il suffit, suivant le mode, d'éditer les lignes 1340 ou 1600 et d'effectuer les changements nécessaires;
- les sprites sont stockés à partir de l'adresse &9000 et il est possible de laisser quelques octets de libres (fonction témoin) après chaque sprite;
- le logiciel est compatible sur tous les CPC et détecte son environnement cassette ou disquette. Pour ce qui est du support de sauvegarde, le choix est possible. Ladite sauvegarde s'effectue en binaire.

Maintenant, comment utiliser notre fameux utilitaire? Donnez libre cours à votre imagination en créant quatre sprites en mode 0, dans une matrice de 4 octets sur 16 lignes de pixels. Vous obtenez ainsi l'équivalent d'un carré constitué de deux caractères texte, superposés en mode 0. Les deux premiers sprites devront représenter le même personnage, regardant vers la gauche. L'un debout, pieds joints, l'autre écartant les

La sixième chaîne n'est pas encore installée.

Elysbeth Anderson.

pieds afin que la superposition donne un effet de marche saisissant.
Le troisième sprite sera un élément du décor — morceau de chaîne ou de grille (ajouré) — et le quatrième, une matrice vide qui servira de cache pour effacer les autres sprites lors des déplacements.
Les quatre adresses des sprites seront respectivement: &9000, &9040, &9080 et &90C0. Effectuez la sauvegarde sous le nom « 4SPRITES ».
Pour pallier à un éventuel manque d'imagination de certains d'entre vous (qui ne craignent pas pour autant la saisie de datas), le lancement du second listing génère un exemple de fichier (4SPRITES.BIN) prêt à l'emploi. Passons maintenant aux choses sérieuses: l'animation de ces charmantes bestioles.

Animation de sprites

Il est nécessaire d'avoir préalablement à l'esprit, quelques notions sur la structure de la ram vidéo (ou mémoire écran) de votre CPC. Celle-ci, composée de 200 lignes de 80 octets chacune, est située de &C000 à &FFFF. Le gros problème de cette mémoire réside dans la façon dont les octets se suivent. Si le 80e octet est bien au bout de la ligne n°1, le 81e se trouve au début de la 9e, et non pas de la 2e ligne comme on serait logiquement en droit de l'attendre. C'est une constante, bien problématique, que toutes les routines d'affichage doivent prendre en compte. Il existe dans la rom de votre CPC, une routine système (CALL &BC26), qui restitue dans HL une adresse écran inférieure d'une ligne à l'adresse de départ.
Pour plus de rapidité, nous lui préfèrerons une routine personnelle effectuant le même travail. Il s'agit de « LIGNE + 1 » du listing désassemblé (que *Am-Mag* se fera un plaisir d'envoyer aux intéressés contre une enveloppe timbrée) dont les codes figurent dans le troisième listing (à lancer pour la création du fichier binaire ROUTINE.BIN) et elle commence en &A000. Il existe plusieurs techniques d'affichage, contentons-nous des quatre principales:
- affichage simple,
- affichage en AND et en 1er plan,
- affichage en AND et en arrière plan,
- et affichage en XOR.

Affichage simple

Cette routine est la plus simple et aussi la plus rapide. Son défaut majeur, elle ne tient pas compte du décor qui peut se trouver sous le sprite. On ne peut donc l'utiliser que pour un jeu dont les sprites évoluent sur fond uni, de la couleur du papier. Sa syntaxe est la suivante:
CALL &A00D,ADECRAN,ADSPRIT
ADECRAN: adresse écran où le sprite va s'afficher.
ADSPRI: adresse en ram du premier octet du sprite (même syntaxe pour toutes les autres routines d'affichage qui suivent).
La complexité de la ram vidéo étant ce qu'elle est, j'utilise une fonction qui transforme une coordonnée X,Y en adresse écran:
DEF FN po(X,Y) = &C000 + (Y-1)★80 + (X-1)★4
Il suffira par la suite de faire:
CALL &A00D,FN PO(11,12), &9000
Pour voir le premier sprite s'afficher au milieu de l'écran. A noter que le 4 multiplicateur en fin de fonction, devient un 2 en mode 1 et rien du tout en mode 2.
Déplacement: dès lors, pour déplacer un sprite, il suffit de l'effacer en affichant à sa place une matrice vide (de la taille du sprite), puis de le réafficher un peu plus loin en fonction du test joystick. Cette routine est valable en mode 1 comme en mode 0. Avant de l'utiliser, n'oubliez pas de la paramétrer en fonction de la taille du sprite. En &A01A, le nombre de lignes de pixels et en &A022, le nombre d'octets par ligne. Cette remarque est valable pour les autres routines. Seules changent les adresses.

Affichage en AND et en premier plan

Légèrement plus complexe à utiliser, surtout au niveau des déplacements, cette routine affiche le sprite sans altérer le décor. Pour ce faire, elle teste chaque pixel du sprite et le compare avec un pixel à zéro. Si c'est le cas, c'est le pixel correspondant du décor qui va être pris en compte. Chaque octet va donc ainsi être recomposé, puis affiché à l'écran. A



```
10 REM ************************          [1412]
20 REM *    S P R I C R E A    *         [1025]
30 REM *                       *         [403]
40 REM *  LE MOULLEC CLAUDE    *         [2432]
50 REM *                       *         [403]
60 REM * 83 Rue Joliot CURIE   *         [2430]
70 REM *   22420   PLOUARET    *         [1074]
80 REM *  TEL  96 38 94 24     *         [939]
90 REM ************************          [1412]

100 IF HIMEM=42619 THEN dis=1 ELSE  [2580]
dis=0
110 MEMORY &8FFF                    [207]
120 RESTORE 130:FOR h=&A400 TO &A45 [2875]
C:READ A$:POKE h,VAL("&"+a$):NEXT
130 DATA DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02 [7395]
,DD,66,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,0
6,04,1A,E6,88,28,06,4F,7E,E6,77,B1,
77,1A,E6,44,28,06,4F,7E,E6,BB,B1,77
,1A,E6,22,28,06,4F,7E,E6
140 DATA DD,B1,77,1A,E6,11,28,06,4F [7087]
,7E,E6,EE,B1,77,23,13,10,D0,E1,CD,5
1,A4,C1,10,C5,FB,C9,00,00,7C,C6,08,
67,D0,D5,11,50,C0,19,D1,C9
150 REM : VARIABLES DE BASE  :      [2081]
160 DIM oct(20):FOR h=1 TO 20:READ  [2784]
oct(h):NEXT
170 DATA 50978,53026,55074,57122,59 [5485]
170,61218,63266,65314,51058,53106,5
5154,57202,59250,61298,63346,65394,
51138,53186,55234,57282
180  deb=&9000:sp=1:temoin=0        [1050]
190  BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1, [1724]
26:INK 2,6:INK 3,18:CLS
200 PEN 3:LOCATE 11,7:PRINT STRING$ [8785]
(20,"*"):LOCATE 11,17:PRINT STRING$
(20,"*"):FOR h=8 TO 16:LOCATE 11,h:
PRINT "*":LOCATE 30,h:PRINT"*":NEXT

210 PEN 2:LOCATE 13,9:PRINT"1 -";:P [3156]
EN 1:PRINT"SPRITE MODE 0"
220 PEN 2:LOCATE 13,12:PRINT"2 -";: [4094]
PEN 1:PRINT"SPRITE MODE 1"
230 PEN 2:LOCATE 13,15:PRINT"3 -";: [3770]
PEN 1:PRINT"MODIFICATIONS"
240 A$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 24 [2062]
0:
250 a=VAL(a$)                       [956]
260 IF a<1 OR a>3 THEN GOTO 240     [1051]
270 IF a=1 THEN mo=0:mult=4:mx=17:m [2326]
y=21:GOTO 300
280 IF a=2 THEN mo=1:mult=2:mx=37:m [3045]
y=21:GOTO 300
290 IF a=3 THEN 2760                [968]
300  BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1, [1724]
26:INK 2,6:INK 3,18:CLS
310 PEN 3:LOCATE 11,8:PRINT STRING$ [9244]
(20,"*"):LOCATE 11,18:PRINT STRING$
(20,"*"):FOR h=9 TO 17:LOCATE 11,h:
PRINT "*":LOCATE 30,h:PRINT"*":NEXT
320 PEN 2:LOCATE 13,11:PRINT"  1 -" [2996]
;:PEN 1:PRINT"HELP"
330 PEN 2:LOCATE 13,15:PRINT"  2 -" [4221]
;:PEN 1:PRINT"DESSIN"
340 A$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 34 [1990]
0:
350 a=VAL(a$)                       [956]
360 IF a<1 OR a>2 THEN GOTO 340     [1354]
370 IF a=1 THEN GOTO 440            [1635]
380 IF a=2 THEN GOTO 1310           [891]
390 REM ::::::::::::::::::::::      [1661]
400 REM :                    :      [419]
410 REM :        HELP        :      [592]
420 REM :                    :      [419]
430 REM ::::::::::::::::::::::      [1661]
440 CLS:PEN 2:LOCATE 15,2:PRINT"--* [4327]
 HELP *--":LOCATE 19,3:PEN 3:PRINT"
===="
450 PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT"1 - Comm [3234]
ent dessiner"
460 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT"2 - Chan [2033]
ger de couleur"
470 LOCATE 1,9:PRINT"3 - Changer de [11421]
 matrice":LOCATE 1,11:PRINT"4 - Fai
re un nouveau Sprite":LOCATE 1,13:P
RINT"5 - Sauvegarder vos Sprites":L
OCATE 1,15:PRINT"6 - Effet miroir"
480 LOCATE 1,17:PRINT"7 - Temoins": [5808]
LOCATE 1,19:PRINT"8 - Modes et Expl
ications"
490 LOCATE 15,25:PEN 3:PRINT"Votre  [5126]
choix ou <espace>"
500 A$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 50 [1725]
0
510 IF a$=" " THEN GOTO 300         [884]
520 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>8 THEN GO [2151]
TO 500
530 ON a GOTO 540,600,680,1000,1070 [2003]
,1130,1170,190
540 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* [4967]
 DESSINER *--":LOCATE 17,3:PEN 3:PR
INT"========"
550 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT"  A l'ai [7574]
de des fleches du curseur vous  fai
tes deplacer votre crayon."
560 LOCATE 1,12:PRINT"   La validat [5767]
ion se fait avec la touche <COPY>."
570 LOCATE 1,16:PRINT "   L'effacem [8101]
ent d'un point se fait en   prenant
 la couleur du fond et en vali-  da
nt ce point."
580 LOCATE 1,20:PEN 2:PRINT"   N.B  [4397]
: La touche < H > [HELP] vous perme
t le retour au memu."
590 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER [3419]
>":CALL &BB18:GOTO 440
600 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* [3259]
 COULEURS *--":LOCATE 17,3:PEN 3:PR
INT"========"
610 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT "  TOUCH [2386]
E  < SPACE >"
620 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT"   Le c [8591]
hangement de couleur se fait en  ap
puyant sur la touche <ESPACE>"
630 IF mo=0 THEN GOTO 650           [125]
640 LOCATE 1,13:PRINT"   Une fleche [12059]
 sous la palette des cou-  leurs vo
us indique a tout moment avec   que
l crayon [PEN] vous travaillez.":GO
TO 660
650 LOCATE 1,13:PRINT"   Un pave, e [9070]
n bas de l'ecran vous indi-que a to
ut moment avec quel crayon [PEN]vou
s travaillez."
660 LOCATE 1,18:PRINT"   Les couleu [17597]
rs ont ete choisies arbi-  traireme
nt . Par la suite il vous sera  pos
sible dans votre propre programme
  de definir les couleurs que vous
desirezutiliser."
670 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER [3419]
>":CALL &BB18:GOTO 440
680 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* [4011]
 MATRICE *--":LOCATE 17,3:PEN 3:PRI
NT"======="
690 IF mo=1 THEN GOTO 710           [960]
700 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT "   La t [9223]
aille maximum de la matrice en   MO
DE 0 est de 8 OCTETS de long et de
20 LIGNES de haut.":GOTO 720
710 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT "   La t [10367]
aille maximum de la matrice en   MO
DE 1 est de 9 OCTETS de long et de
20 LIGNES de haut."
```

noter qu'en mode 0, il nous faut tester deux pixels et en mode 1, quatre pixels. D'où la nécessité de deux routines différentes suivant le mode.

Déplacement: en AND, le déplacement s'effectue par trois routines ; une pour afficher le sprite, une pour sauvegarder le fond et une dernière pour le restituer. Soit la marche à suivre:

1 - CALL &A073,FN PO(X,Y): sauvegarde de la partie du décor sur laquelle le sprite va s'afficher. Cette sauvegarde se réalise ici en &A400, valeur facile à modifier si nécessaire.

2 - CALL &A036,FN PO(X,Y), &9000: affichage du sprite en AND et en premier plan.

3 - Test du joystick et calcul de la nouvelle position qui devient X1,Y1.

4 - CALL &A093,FN PO(X,Y): restitution de la partie décor précédemment sauvegardée en &A400, ce qui efface le sprite.

5 - CALL &A073,FN PO(X1,Y1): sauvegarde de la portion de décor située à la nouvelle position.

6 - CALL &A036,FN PO(X1,Y1), &9000: affichage du sprite à la nouvelle position.

7 - Bouclage en « 3 » sur un nouveau test joystick.

Affichage en AND et en arrière plan

Le principe est presque identique. Seule différence, le pixel écran prioritaire, est conservé s'il est différent de 0. Dans le cas contraire, c'est le pixel du sprite qui est considéré.

Déplacement: reprenez tel quel l'algorythme précédent, en remplaçant dans la routine d'affichage, &A036 par &A0B3.

Affichage en XOR

Cet affichage reprend un peu le même principe que l'affichage simple, à la seule différence que l'octet du sprite et celui de l'écran subissent un XOR dont le résultat est affiché. Si le sprite est sur un fond uni de la couleur papier, il s'affiche tel quel, sinon, ses couleurs vont se mélanger avec celles du décor pour en former de nouvelles. Le meilleur exemple d'utilisation du mode XOR est sans contexte le jeu *Sorcery*.

Déplacement: le plus simple de ceux que nous venons d'étudier puisqu'il suffit d'afficher le sprite par:

CALL &A0F5,FN PO(X,Y), &9000

et de l'effacer en le réaffichant exactement au même endroit par:

CALL &A0F5,FN PO(X,Y), &9000

Le mode XOR additionnant des bits identiques, remet tout à la position initiale avant le premier affichage.

Voici donc, succinctement expliqué, la création et l'animation des sprites. Si vous avez tout compris, vous en savez désormais assez pour agrémenter vos propres créations. Néanmoins, sachant qu'un bon exemple vaut mieux qu'un long discours, je vous conseille de rentrer le quatrième listing (programme de démonstration), destiné à éclaircir les points restés obscurs. Bon courage et bonnes animations...

N.B. : Si vous utilisez un lecteur K7, sauvegardez les fichiers 4SPRITES.BIN et ROUTINE.BIN « à la suite » du programme basic de démonstration.

Claude Le Moullec



```
720 LOCATE 1,10:PRINT"   Il vous es [7407]
t possible des maintenant  de redui
re la taille de votre SPRITE."
730 LOCATE 1,14:PEN 2:PRINT" N.B :  [22165]
Si vous desirez que votre sprite s'
efface automatiquement lors de son
   deplacement sur l'ecran vous dev
ez con- server un OCTET de libre a
droite et a  gauche ainsi qu'une LI
GNE en haut et en bas de la Matrice
."
740 PEN 3:LOCATE 2,24:PRINT"DESIREZ [4757]
 VOUS CHANGER DE MATRICE (O/N)"
750 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 75 [1739]
0
760 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN GO [1618]
TO 440
770 IF a$="O" THEN GOTO 790         [1107]
780 GOTO 750                        [423]
790 CLS:PEN 2:LOCATE 9,2:PRINT"--*  [5303]
NOUVELLE MATRICE *--":LOCATE 13,3:P
EN 3:PRINT"================"
800 IF mo=0 THEN GOTO 840           [55]
810 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(40," " [5130]
):LOCATE 1,6:PEN 1:INPUT "   NB D'O
CTETS EN LONGUEUR (1 a 9)";a$
820 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>9 THEN GO [1815]
TO 810
830 mx=(a*4)+1:GOTO 870             [1275]
840 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(40," " [5418]
):LOCATE 1,6:PEN 1:INPUT "   NB D'O
CTETS EN LONGUEUR (1 a 8)";a$
850 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>8 THEN GO [2289]
TO 840
860 mx=(a*2)+1                      [655]
870 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(40,"  [7837]
"):LOCATE 1,10:PEN 1:INPUT "   NB D
E LIGNES EN HAUTEUR (1 a 20)";a$
880 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>20 THEN G [1341]
OTO 870
890 my=a+1                          [364]
900 IF back=1 THEN 910 ELSE 930     [1097]
910 LOCATE 1,16:PRINT STRING$(40,"  [6444]
"):LOCATE 1,16:PEN 2:INPUT "   NB D
E TEMOINS UTILISE (0 a 9)";a$
920 a=VAL(a$):IF a>9 THEN 910 ELSE  [2706]
TEMOIN=A:RETURN
930 PEN 2:LOCATE 1,13:PRINT"   Voic [6616]
i la nouvelle matrice":a1=(mx-1)*2:
IF mo=0 THEN a1=(mx-1)*4
940 FOR h=1 TO a:PLOT 300,150-(h*2) [3312]
,3:DRAW 300+a1,150-(h*2):NEXT
950 PEN 3:LOCATE 8,23:PRINT "Vous c [2783]
onvient-elle ? (O/N)"
960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 96 [1824]
0
970 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN GO [1564]
TO 790
980 IF a$="O" THEN GOTO 440         [1145]
990 GOTO 960                        [324]
1000 CLS:PEN 2:LOCATE 10,2:PRINT"-- [6306]
* NOUVEAU SPRITE *--":LOCATE 14,3:P
EN 3:PRINT"=============="
1010 PEN 3:LOCATE 1,6:PRINT "  TOUC [3024]
HES  < N > ET < C >"
1020 PEN 1:LOCATE 1,9:PRINT"   Lors [11191]
que vous avez fini votre Sprite  et
 que vous desirez le conserver appu
yezsur < N > [NEW] ."
1030 LOCATE 1,13:PRINT "   Le progr [13404]
amme le memorise,vous donne  son ad
resse mais ne l'efface pas .Tres  u
tile si le SPRITE suivant ne differ
e   que tres peu du precedent."
1040 LOCATE 1,18:PRINT"   Si vous d [12100]
esirez effacer le dessin en cours s
ans qu'il soit sauvegarder en me-mo
ire utilisez la touche < C > : [CLS
]."
1050 LOCATE 1,22:PEN 2:PRINT" N.B : [8014]
 Noubliez pas de noter l'adresse  d
e depart de chaque SPRITE."
1060 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTE [3419]
R>":CALL &BB18:GOTO 440
1070 CLS:PEN 2:LOCATE 12,2:PRINT"-- [3997]
* SAUVEGARDE *--":LOCATE 16,3:PEN 3
:PRINT"=========="
1080 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT "  TOUC [1846]
HE  < S >"
1090 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT"   Lor [6999]
sque vous avez dessiner tous vos  S
prites appuyez sur < S >"
1100 LOCATE 1,13:PRINT"   Suivez le [8174]
s indications fournies par  le prog
ramme."
1110 LOCATE 1,16:PRINT"   La sauveg [7650]
arde de vos SPRITES se fera automat
iquement a partir de &9000."
1120 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTE [3419]
R>":CALL &BB18:GOTO 440
1130 CLS:PEN 2:LOCATE 11,2:PRINT"-- [5592]
* EFFET MIROIR *--":LOCATE 15,3:PEN
 3:PRINT"==========="
1140 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT "  TOUC [3300]
HE  < M > [MIROR]"
1150 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT"   L'e [15253]
ffet miroir est tres utile.Il vousp
ermet de ne pas etre obliger de red
es- siner un personnage lorque ce d
```



```
ernier   doit changer son sens de d
eplacement ."
1160 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTE [3419]
R>":CALL &BB18:GOTO 440
1170 CLS:PEN 2:LOCATE 14,2:PRINT"-- [3458]
* TEMOIN *--":LOCATE 18,3:PEN 3:PRI
NT"======="
1180 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT"   Il e [9994]
st parfois utile,apres un sprite,de
 laisser quelques octets de libres.
"
1190 LOCATE 1,10:PRINT"   Par la su [14954]
ite,il vous sera possible   d'y pok
er la largeur et la hauteur des  sp
rites ou tout autre parametre que v
ousjugerez utile."
1200 LOCATE 1,15:PRINT"   Par defau [3780]
t,le nombre de temoin est: 0"
1210 PEN 3:LOCATE 2,18:PRINT"DESIRE [4630]
Z VOUS LAISSER DES TEMOINS (O/N)"
1220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 1 [1965]
220
1230 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN G [1618]
OTO 440
1240 IF a$="O" THEN GOTO 1260       [1286]
1250 GOTO 1220                      [359]
1260 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(40," [6520]
 "):LOCATE 1,20:PEN 2:INPUT "   NB
DE TEMOINS DESIRE (0 a 9)";a$
1270 a=VAL(a$):IF a>9 THEN GOTO 126 [3128]
0 ELSE TEMOIN=A
1280 LOCATE 1,22:PEN 2:PRINT "OK";A [4098]
;"OCTETS APRES CHACUN DES SPRITES"
1290 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTE [3419]
R>":CALL &BB18:GOTO 440
1300 REM ::  CADRE MODE 1   ::      [1687]
1310 IF mo=0 THEN GOTO 1600         [298]
1320 x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc=1:co=2:D [3375]
IM c(mx-1,my-1):fo=1
1330 a$="1234"                      [647]
1340 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2, [2654]
6:INK 3,18:CLS
1350 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(20 [7839]
7):FOR h=0 TO ((mx-1)/4)-1:LOCATE 2
+(h*4),1:PEN enc:PRINT a$:enc=enc+1
:IF enc>3 THEN enc=1
1360 NEXT                           [350]
1370 b$="12345678901234567890"      [990]
1380 FOR h=1 TO (my-1):LOCATE 1,h+1 [6755]
:b1$=MID$(b$,h,1):PEN enc:PRINT b1$
:enc=enc+1:IF enc>3 THEN enc=1
```



```
1390 NEXT:enc=1:                    [877]
1400 PEN 3:PLOT 1,63,3:DRAW 639,63: [7900]
DRAW 639,1:DRAW 1,1:DRAW 1,63:PLOT
593,63:DRAW 593,399:DRAW 639,399:DR
AW 639,63:PLOT 465,63:DRAW 465,1
1410 PEN 3: LOCATE 39,5:PRINT"H"    [1505]
1420 PEN 2:LOCATE 39,8:PRINT"N"     [1738]
1430 LOCATE 39,11:PRINT"C"          [1472]
1440 LOCATE 39,14:PRINT"M"          [1285]
1450 LOCATE 39,17:PRINT"S"          [940]
1460 SYMBOL 249,255,128,128,128,128 [2483]
,128,128,255
1470 SYMBOL 250,255,1,1,1,1,1,1,255 [1896]
1480 SYMBOL 251,255,0,0,0,0,0,0,255 [1955]
1490 z$=CHR$(249)+CHR$(251)+CHR$(25 [2092]
0)
1500 z1$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(1 [1769]
43)
1510 WINDOW #1,2,28,23,24:CLS #1    [1432]
1520 GOSUB 1530:GOTO 1560           [1635]
1530 IF mo=0 THEN GOTO 1670         [292]
1540 PEN 3:LOCATE 5,23:PRINT z$:PEN [5216]
 1:LOCATE  11,23:PRINT z1$:PEN 2:LO
CATE 17,23:PRINT z1$:LOCATE 23,23:P
EN 3:PRINT z1$
1550 PEN 1:LOCATE 3,24:PRINT"P=":LO [3669]
CATE 12,24:PRINT CHR$(240):enc=1:RE
TURN
1560 WINDOW #2,2,37,2,21:           [1533]
1570 IF back=1 THEN RETURN          [854]
1580 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(20 [1725]
2):GOTO 1760
1590 REM ::  CADRE MODE 0   ::      [1683]
1600 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2, [8414]
13:INK 3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,
18:INK 7,9:INK 8,2:INK 9,11:INK 10,
14:INK 11,8:INK 12,4:INK 13,3:INK 1
4,1,24:INK 15,16,11
1610 x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc=2:co=2:D [3947]
IM c(mx-1,my-1):fo=1
1620 a$="12":PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [5586]
 CHR$(207):FOR h=0 TO ((mx-1)/2)-1:
LOCATE 2+(h*2),1:PEN enc:PRINT a$:e
nc=enc+1:NEXT
1630 b$="12345678901234567890"      [990]
1640 FOR h=1 TO (my-1):LOCATE 1,h+1 [4099]
:b1$=MID$(b$,h,1):PEN 1:PRINT b1$:N
EXT:enc=1
1650 PEN 3:PLOT 1,63,3:DRAW 639,63: [7981]
DRAW 639,1:DRAW 1,1:DRAW 1,63:PLOT
545,63:DRAW 545,399:DRAW 639,399:DR
AW 639,63:PLOT 465,63:DRAW 465,1
1660 PEN 3:LOCATE 19,5:PRINT"H":PEN [7412]
 2:LOCATE 19,8:PRINT"N":LOCATE 19,1
1:PRINT"C":LOCATE 19,14:PRINT"M":LO
CATE 19,17:PRINT"S"
1670 WINDOW #1,2,14,23,24:CLS #1:PE [11176]
N #1,1:LOCATE #1,1,1:PRINT#1,"PEN
1  =":PLOT 340,20,3:DRAW 394,20:DRA
W 394,56:DRAW 340,56:DRAW 340,20:LO
CATE #1,11,1:PEN #1,enc:PRINT #1,CH
R$(143):enc=1
1680 WINDOW #2,2,17,2,21:CLS #2     [1490]
1690 IF back=1 THEN RETURN          [854]
1700 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(20 [1725]
2):GOTO 1760
1710 REM ::::::::::::::::::::::     [1691]
1720 REM :                    :     [419]
1730 REM : ROUTINE PRINCIPALE:      [2225]
1740 REM :                    :     [419]
1750 REM ::::::::::::::::::::::     [1691]
1760 a$=UPPER$(INKEY$)              [789]
1770 IF a$="" THEN GOTO 1760 ELSE a [1478]
=ASC(a$)
1780 IF a=240 AND y>2 THEN y=y-1:GO [866]
TO 1960
1790 IF a=241 AND y<my THEN y=y+1:G [2450]
OTO 1960
1800 IF a=242 AND x>2 THEN x=x-1:GO [1891]
TO 1960
1810 IF a=243 AND x<mx THEN x=x+1:G [2345]
OTO 1960
1820 IF a=224 THEN GOTO 2040        [1120]
1830 IF a$=" " THEN GOTO 2560       [816]
1840 IF a$="N" THEN GOTO 2130       [956]
1850 IF a$="C" THEN 1910            [1028]
1860 IF a$="S" THEN GOTO 2370       [1136]
1870 IF a$="M" THEN GOTO 2690       [1228]
1880 IF a$="H" THEN ERASE c:fo=0:MO [3265]
DE 1:GOTO 440
1890 GOTO 1760                      [363]
1900 REM :::::    CLS    :::::      [839]
1910 IF mo=0 THEN 1930              [471]
1920 FOR h=0 TO 45:PLOT 527,48-h,0: [4912]
DRAW 630,48-h:NEXT:CLS #1:GOSUB 153
0:CLS #2:GOTO 1940
1930 FOR h=0 TO 45:PLOT 527,48-h,0: [5556]
DRAW 630,48-h:NEXT:CLS #2:LOCATE 12
,23:PEN 1:PRINT CHR$(143)
1940 ERASE c:x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc= [5145]
1:co=2:DIM c(mx-1,my-1):PEN 1:LOCAT
E x,y:PRINT CHR$(202):GOTO 1760
1950 REM ::: DEP CURSEUR  ::::      [688]
1960 LOCATE x1,y1:PEN 0:PRINT CHR$( [2542]
143)
1970 bn=c(x1-1,y1-1):PEN bn:LOCATE  [3607]
x1,y1:PRINT CHR$(143)
1980 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)         [1678]
1990 IF c(x-1,y-1)<>0 THEN PEN 0 EL [1398]
SE PEN 1
2000 LOCATE x,y:PRINT CHR$(202)     [1071]
2010 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)         [1674]
2020 x1=x:y1=y:GOTO 1760            [1109]
2030 REM :::  VALIDATION   :::      [1336]
2040 PEN enc:LOCATE x,y:PRINT CHR$( [3122]
143):c(x-1,y-1)=enc
2050 PRINT CHR$(22)+ CHR$(1)        [1678]
2060 IF c(x-1,y-1)<>0 THEN PEN 0 EL [1398]
SE PEN 1
2070 LOCATE x,y:PRINT CHR$(202):GOS [1469]
UB 2100
2080 PRINT CHR$(22)+ CHR$(0):PEN en [4111]
c:GOTO 1760
2090 REM :::::  PLOTAGE  :::::      [1091]
2100 px=527+((x-1)*mult):py=48-((y- [2089]
1)*2)
2110 PLOT px,py,co-1:RETURN         [1775]
2120 REM :::  NEW MODE 1   :::      [621]
2130 FOR h=16 TO 58:PLOT 16,h,0:DRA [3691]
W 448,h:NEXT:IF back=1 THEN GOTO 31
90
2140 IF mo=0 THEN GOTO 2210         [344]
2150 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE  nr" [5617]
;SP;"en :&";HEX$(deb):nrt=sp:debt=d
```

```
eb
2160 GOSUB 2270:deb=deb+temoin:sp=s [1695]
p+1:
2170 PEN 3:LOCATE 15,24:PRINT "<ENT [3842]
ER>":CALL &BB18
2180 CLS #1:GOSUB 1530              [899]
2190 enc=1:co=2:GOTO 1760           [451]
2200 REM :::    NEW MODE 0  :::     [772]
2210 LOCATE 2,23:PEN 2:PRINT "NR";S [4230]
P;"en &";HEX$(deb):nrt=sp:debt=deb
2220 GOSUB 2270:deb=deb+temoin:sp=s [1695]
p+1:
2230 PEN 1:LOCATE 8,24:PRINT "<ENTE [3413]
R>":CALL &BB18
2240 WINDOW #1,2,14,23,24:CLS #1:PE [10213]
N #1,1:LOCATE #1,1,1:PRINT#1,"PEN
1  =":PLOT 340,20,3:DRAW 394,20:DRA
W 394,56:DRAW 340,56:DRAW 340,20:LO
CATE #1,11,1:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$
(143):enc=1
2250 co=2:GOTO 1760                 [1744]
2260 REM :::      POKE       :::    [433]
2270 ha=my-1:lg=(mx-1)/4:IF mo=0 TH [1734]
EN lg=(mx-1)/2
2280 FOR h=1 TO ha                  [593]
2290 FOR g=0 TO lg-1                [766]
2300 pee=PEEK(oct(h)+g):            [1424]
2310 POKE deb,pee                   [686]
2320 deb=deb+1                      [365]
2330 NEXT g                         [377]
2340 NEXT h                         [372]
2350 RETURN                         [555]
2360 REM :::  SAUVEGARDE   :::      [981]
2370 MODE 1:CLS:PEN 2:LOCATE 12,2:P [5382]
RINT"--* SAUVEGARDE *--":LOCATE 16,
3:PEN 3:PRINT"=========="
2380 IF sp-1=0 THEN PEN 1:LOCATE 1, [9360]
6:PRINT"  Pas de SPRITES a sauvegar
der":PEN 3:LOCATE 33,24:PRINT"<ENTE
R>":CALL &BB18:ERASE c:GOTO 180
2390 IF dis=0 THEN GOTO 2460        [978]
2400 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT"   CASS [2110]
ETTE OU DISQUETTE ( C / D )"
2410 A$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 2 [2038]
410
2420 a$=UPPER$(a$):IF a$="D" THEN G [2323]
OTO 2460
2430 IF a$="C" THEN GOTO 2450       [1409]
2440 GOTO 2410                      [353]
2450 |TAPE                          [350]
2460 GOSUB 2490:GOSUB 2540:SAVE F$, [2975]
B,&9000,deb-&9000
2470 LOCATE 23,22:PEN 3:PRINT"<ENTE [4992]
R>":CALL &BB18:ERASE c:GOTO 170
2480 GOSUB 2490:GOSUB 2540:SAVE F$, [4148]
B,&9000,deb-&9000:ERASE c:GOTO 170
2490 LOCATE 1,10:INPUT "  NOM DU FI [2066]
CHIER ";F$
2500 IF dis=1 AND LEN(f$)>8 THEN f$ [1408]
=LEFT$(f$,8)
2510 IF dis=0 AND LEN(f$)>16 THEN f [1756]
$=LEFT$(f$,16)
2520 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(40," [4283]
 "):LOCATE 1,10:PRINT "  NOM DU FIC
HIER ";F$
2530 RETURN                         [555]
2540 PEN 3:LOCATE 4,13:PRINT sp-1;" [4572]
 Sprite(s) de &9000 a  &";HEX$(deb)
:RETURN
2550 REM : CHANG DE COULEUR  :      [1069]
2560 IF mo=0 THEN GOTO 2640         [187]
2570 co=co+1:IF co>4 THEN co=1      [1713]
2580 ON co GOTO 2590,2600,2610,2620 [1525]
2590 LOCATE 24,24:PRINT CHR$(32):PE [5046]
N 1:LOCATE 6,24:PRINT CHR$(240):enc
=0 :GOTO 1760
2600 LOCATE 6,24:PRINT CHR$(32):PEN [3829]
 1:LOCATE 12,24:PRINT CHR$(240):enc
=1 :GOTO 1760
2610 LOCATE 12,24:PRINT CHR$(32):PE [3242]
N 2:LOCATE 18,24:PRINT CHR$(240):en
c=2 :GOTO 1760
2620 LOCATE 18,24:PRINT CHR$(32):PE [4424]
N 2:LOCATE 24,24:PRINT CHR$(240):en
c=3 :GOTO 1760
2630 REM :: COULEUR MODE 0  ::      [1734]
2640 co=co+1:IF co>16 THEN co=1     [1829]
2650 LOCATE 6,23:PEN 1:PRINT co-1   [1399]
2660 enc=co-1:LOCATE #1,11,1:PEN #1 [3054]
,enc:PRINT #1,CHR$(143):GOTO 1760
2670 REM :::::  MIROIR   :::::      [1133]
2680 REM :  FONCTION MIROIR  :      [605]
2690 x=mx:y=2:DIM c1(mx-1,my-1)     [3108]
2700 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my- [5189]
1:col=c(h,g):PEN col:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(143)
2710 c1(x-1,y-1)=col:y=y+1:NEXT g:x [4376]
=x-1:y=2:NEXT h
2720 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my- [3466]
1:col=c1(h,g):c(h,g)=col
2730 px=527+(h*mult):py=48-(g*2):PL [4093]
OT px,py,col:NEXT g,h
2740 ERASE c1:x=2:y=2:x1=x:y1=y:GOT [1583]
O 1960
2750 REM ::::  MODIFIER  :::::      [1565.
2760 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"-- [5416]
* MODIFIER *--":LOCATE 17,3:PEN 3:P
RINT"========="
2770 PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT"   Cett [10541]
e fonction vous permettra de modifi
er un SPRITE dans un fichier deja s
au-vegarde sur cassette ou sur disq
ue."
2780 LOCATE 1,12:PRINT"   Il vous s [5392]
uffit de repondre aux deman-des du
programme  ."
2790 LOCATE 1,15:PRINT"   Lorque vo [9988]
tre SPRITE est modifie vous pouver
sauvegarder votre fichier ou      l'
enrichir de nouveaux SPRITES."
2800 PEN 3:LOCATE 2,24:PRINT"DESIRE [2061]
Z VOUS MODIFIER UN SPRITE (O/N)"
2810 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2 [2022]
810
2820 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN G [1352]
OTO 170
2830 IF a$="O" THEN back=1:GOTO 285 [1985]
0
2840 GOTO 2810                      [337]
2850 IF fo=1 THEN ERASE c           [605]
2860 WINDOW #5,1,40,5,25:CLS #5     [2399]
2870 PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT" LE SPR [2985]
ITE EST EN MEMOIRE ?  ( O / N )"
2880 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2 [2000]
880
2890 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN 2 [1740]
920
2900 IF a$="O" THEN GOTO 3020       [1077]
2910 GOTO 2880                      [315]
2920 LOCATE 1,12:INPUT " NOM DU FIC [2576]
HIER ";F$:f$=UPPER$(f$)
2930 IF dis=0 THEN GOTO 3000        [935]
2940 LOCATE 1,16:PRINT" SUR CASSETT [1983]
E OU DISQUETTE ( C / D )"
2950 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2 [2018]
950
2960 a$=UPPER$(a$):IF a$="D" THEN 3 [2180]
000
2970 IF a$="C" THEN GOTO 2990       [1389]
2980 GOTO 2950                      [381]
2990 |TAPE                          [350]
3000 LOCATE 1,20:LOAD F$,&9000      [1445]
3010 lgfi=PEEK(&A76D)+256*PEEK(&A76 [2642]
D+1)
3020 CLS #5:PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT" [2862]
 MODE UTILISE ? ( 0 / 1 )"
3030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 3 [1947]
030
3040 IF a$="0" THEN mo=0:mult=4:GOT [2249]
O 3070
3050 IF a$="1" THEN mo=1:mult=2:GOT [2418]
O 3070
3060 GOTO 3030                      [658]
3070 LOCATE 1,12:INPUT" NUMERO DU S [3932]
PRITE ";nrsp:sp=nrsp:nrsp=nrsp-1
3080 CLS :PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT" I [4641]
NITIALISATION MATRICE":PEN 3:LOCATE
 2,2:PRINT"---------------------"
3090 GOSUB 800                      [820]
3100 IF mo=0 THEN mx1=(mx-1)/2 ELSE [2070]
 mx1=(mx-1)/4
3110 my1=my-1:ad=(mx1*my1)+temoin:d [3749]
eb=&9000+(ad*nrsp):tsp=INT(lgfi/ad)
3120 GOSUB 1310                     [948]
3130 POKE &A415,mx1                 [1319]
3140 POKE &A40D,my1                 [402]
3150 CALL &A400,&C722,deb           [1576]
3160 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my- [2400]
1
3170 col=TEST(527+(h*mult),48-(g*2) [4425]
):LOCATE h+1,g+1:PEN col:PRINT CHR$
(143):c(h,g)=col:NEXT g,h
3180 x=2:y=2:x1=x:y1=y:GOTO 1960    [1936]

3190 IF mo=0 THEN GOTO 3210         [336]
3200 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE  nr" [7577]
;SP;" modifier":GOSUB 2270:deb=&900
0+lgfi:sp=tsp+1:back=0:fo=0:GOTO 21
70
3210 LOCATE 2,23:PEN 2:PRINT "NR";S [6886]
P;"modifier":GOSUB 2270:deb=&9000+l
gfi:sp=tsp+1:back=0:fo=0:GOTO 2230
```

```
10 ' **********************
20 ' * Datas de 4 sprites *
30 ' **********************


40 MEMORY &8FFF
50 A=&9000:F=&9100:L=70:WHILE A<=F:FOR A=A
TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(
S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
60 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN
PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L
+10:WEND
70 DATA 00,40,00,00,40,80,08,00,84,08,0C,00
,0C,0C,0C,00,01C4
80 DATA 00,0C,00,88,00,00,88,88,00,44,88,88
,00,44,88,CC,0654
90 DATA 00,88,88,CC,00,88,00,30,00,88,A0,0C
,00,20,A0,0C,0AE8
100 DATA 00,0C,0C,08,00,04,0C,08,00,00,0C,0
0,00,40,C0,00,0C2C
110 DATA 00,40,00,00,40,80,08,00,84,08,0C,0
0,0C,0C,0C,00,0DF0
120 DATA 00,0C,00,88,00,00,88,88,00,44,88,8
8,50,44,CC,44,128C
130 DATA 50,CC,44,44,00,CC,00,44,00,CC,50,1
0,00,30,50,08,16F4
140 DATA 00,0C,0C,0C,80,0C,08,0C,40,84,55,C
0,00,80,EA,80,1B7B
150 DATA 00,14,A8,00,00,14,AB,00,00,14,A8,0
0,00,14,A8,00,1E6B
160 DATA 00,9C,BC,00,44,96,A9,28,C9,BC,A9,1
6,D6,00,00,16,249E
170 DATA D6,00,00,16,D6,00,00,16,D6,00,00,1
6,D6,00,00,16,284E
180 DATA D6,14,A8,16,C3,BC,A9,16,41,96,A9,2
8,00,96,BC,00,2F2E
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,2F2E
200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,2F2E
210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,2F2E
220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,2F2E
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,2F2E
240 CLS:PRINT "FICHIER DES 4 SPRITES CORREC
T..."
250 PRINT:PRINT:PRINT
260 PRINT "NOM DE SAUVEGARDE : 4SPRITES.BIN
"
270 SAVE "4SPRITES",B,&9000,&100
```

```
10 ' ************************
20 ' * Routines d'affichage *
30 ' *      des sprites     *
40 ' ************************


50 MEMORY &8FFF
60 A=&A000:F=&A170:L=80:WHILE A<=F:FOR A=A
TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(
S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
70 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN
PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L
+10:WEND
80 DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,19,D1,C9
,00,DD,5E,00,0765
90 DATA DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,06,10,CD
,19,BD,F3,C5,0E9D
100 DATA E5,06,04,1A,77,13,23,10,FA,E1,CD,0
0,A0,C1,10,EF,156B
110 DATA FB,C9,00,00,00,00,DD,5E,00,DD,56,0
1,DD,6E,02,DD,1BCB
120 DATA 66,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,0
4,1A,E6,AA,28,2263
130 DATA 06,4F,7E,E6,55,B1,77,1A,E6,55,28,0
6,4F,7E,E6,AA,2979
140 DATA B1,77,23,13,10,E6,E1,CD,00,A0,C1,1
0,DB,FB,C9,00,318B
150 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,66,0
1,06,10,C5,E5,368F
160 DATA 06,04,7E,12,13,23,10,FA,E1,CD,00,A
0,C1,10,EF,C9,3D40
170 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,66,0
1,06,10,C5,E5,4244
180 DATA 06,04,1A,77,23,13,10,FA,E1,CD,00,A
0,C1,10,EF,C9,48F6
190 DATA 00,00,00,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,0
2,DD,66,03,06,4DFE
200 DATA 10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,04,7E,E6,A
A,20,09,7E,E6,55F3
210 DATA 55,4F,1A,E6,AA,B1,77,7E,E6,55,20,0
9,7E,E6,AA,4F,5DA8
220 DATA 1A,E6,55,B1,77,23,13,10,E0,E1,CD,0
0,A0,C1,10,D5,653F
230 DATA FB,C9,00,00,00,DD,5E,00,DD,56,01,D
D,6E,02,DD,66,6C02
240 DATA 03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,04,1
A,AE,77,13,23,71DA
250 DATA 10,F9,E1,CD,00,A0,C1,10,EE,FB,C9,0
0,00,00,DD,5E,79EF
260 DATA 00,DD,56,01,DD,6E.02.DD.66.03.06.1
0,CD,19,BD,F3,8062
270 DATA C5,E5,06,04,1A,E6,88,20,06,4F,7E,E
6,77,B1,77,1A,8738
280 DATA E6,44,28,06,4F,7E,E6,BB,B1,77,1A,E
6,22,28,06,4F,8DC5
290 DATA 7E,E6,DD,B1,77,1A,E6,11,28,06,4F,7
E,E6,EE,B1,77,9636
300 DATA 23,13,10,D0,E1,CD,00,A0,C1,10,C5,F
B,C9,00,00,00,9CF4
310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,9CF4
320 CLS:PRINT "FICHIER DES ROUTINES CORRECT
..."
330 PRINT:PRINT:PRINT
340 PRINT " NON DE SAUVEGARDE : ROUTINE.BIN
"
350 SAVE "ROUTINE",B,&A000,&170
```

```
10 REM ::::::::::::::::::::::       [1691]
20 REM :                    :       [419]
30 REM :   DEMONSTRATION    :       [1129]
40 REM :                    :       [419]
50 REM ::::::::::::::::::::::       [1691]


60 MEMORY &8FFF                     [207]
```

```
70 LOAD "!4sprites.bin",&9000              [1871]
80 LOAD "!routine.bin",&A000               [1846]
90 GOSUB 2190:REM LA MUSICA (FACULT [2146]
ATIF)
100 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
110 REM :                    :             [419]
120 REM :     VARIABLES      :             [1292]
130 REM :                    :             [419]
140 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
150 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,1 [8571]
3:INK 3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,6
:INK 7,9:INK 8,2:INK 9,11:INK 10,14
:INK 11,8:INK 12,4:INK 13,3:INK 14,
0
160 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+( [591]
x-1)*4
170 FOR h=0 TO 3:sp(h+1)=&9000+(h*6 [1676]
4):NEXT
180 WINDOW #1,1,20,1,19:WINDOW #2,2 [1813]
,19,22,24
190 PLOT 2,2,3:DRAW 638,2:DRAW 638, [1831]
90:DRAW 2,90:DRAW 2,2
200 ph$(1)="AFFICHAGE SIMPLE"              [2223]
210 ph$(2)="EN AND ET 1ER PLAN"            [1919]
220 ph$(3)="IDEM EN 2EME PLAN"             [989]
230 ph$(4)="AFFICHAGE EN XOR"              [1593]
240 ph$(5)="ON RECOMMENCE ..."             [1316]
250 GOTO 450                               [442]
260 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
270 REM :                    :             [419]
280 REM :      LE DECOR      :             [738]
290 REM :                    :             [419]
300 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
310 FOR g=1 TO 10                          [787]
320 PEN g:LOCATE g,19:PRINT CHR$(20 [2973]
6)
330 LOCATE g+10,19:PRINT CHR$(206)         [2224]
340 NEXT g                                 [377]
350 FOR g=16 TO 20:PEN 4:LOCATE g,5 [4993]
:PRINT CHR$(206):NEXT
360 FOR h=2 TO 14 STEP 3                   [1163]
370 FOR g=1 TO 18 STEP 2                   [1288]
380 CALL &A00D,FN po(h,g),sp(3)            [1613]
390 NEXT g,h:RETURN                        [1296]
400 REM ::::::::::::::::::::::.            [1691]
410 REM :                    :             [419]
420 REM : AFFICHAGE SIMPLE   :             [2084]
430 REM :                    :             [419]
440 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
450 CLS #1:GOSUB 310:PH=1:GOSUB 208 [1429]
0
460 FOR h=19 TO 15 STEP -1                 [1329]
470 adx=FN po(h,3)                         [844]
480 CALL &A00D,adx+2,sp(2):REM AFFI [1704]
CHE
490 FOR t=1 TO 100:NEXT t :REM TEMP [2297]
O
500 CALL &A00D,adx+2,sp(1):REM SPRI [2096]
TE 2
510 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
520 CALL &A00D,adx+2,sp(4):REM EFFA [2011]
CE
530 CALL &A00D,adx,sp(2)                   [1357]
540 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
550 CALL &A00D,adx,sp(1)                   [1531]
560 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
570 CALL &A00D,adx,sp(4)                   [1353]
580 NEXT h                                 [372]
590 FOR h=3 TO 17                          [1259]
600 adx=FN po(15,h)                        [1419]
610 CALL &A00D,adx,sp(1)                   [1531]
620 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
630 CALL &A00D,adx,sp(4)                   [1353]
640 NEXT h                                 [372]
650 FOR h=15 TO 2 STEP -1                  [656]
660 adx=FN po(h,17)                        [1023]
670 CALL &A00D,adx,sp(2)                   [1357]
680 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
690 CALL &A00D,adx,sp(1)                   [1531]
700 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
710 CALL &A00D,adx,sp(4)                   [1353]
720 CALL &A00D,adx-2,sp(2)                 [1539]
730 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
740 CALL &A00D,adx-2,sp(1)                 [1537]
750 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
760 CALL &A00D,adx-2,sp(4)                 [1567]
770 NEXT h                                 [372]
780 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
790 REM :                    :             [419]
800 REM : AFF AND 1ER PLAN   :             [1874]
810 REM :                    :             [419]
820 REM ::::::::::::::::::::::             [1691]
830 GOSUB 310:PH=2:GOSUB 2080              [1578]
840 FOR h=19 TO 15 STEP -1                 [1329]
850 adx=FN po(h,3)                         [844]
860 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DECO [1325]
R
870 CALL &A036,adx+2,sp(1):REM AFFI [1777]
CHE
880 FOR t=1 TO 100:NEXT t :REM TEMP [2297]
O
890 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE D [1749]
ECOR
900 CALL &A036,adx+2,sp(2)                 [1103]
910 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
920 CALL &A093,adx+2                       [773]
930 CALL &A073,adx                         [679]
940 CALL &A036,adx,sp(1)                   [1016]
950 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
960 CALL &A093,adx                         [627]
970 CALL &A036,adx,sp(2)                   [1010]
980 FOR t=1 TO 100:NEXT t                  [1206]
990 CALL &A093,adx                         [627]
1000 NEXT                                  [350]
1010 FOR h=3 TO 17                         [1259]
1020 adx=FN po(15,h)                       [1419]
1030 CALL &A073,adx                        [679]
1040 CALL &A036,adx,sp(1)                  [1016]
1050 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1060 CALL &A093,adx                        [627]
1070 NEXT                                  [350]
1080 FOR h=15 TO 2 STEP -1                 [656]
1090 adx=FN po(h,17)                       [1023]
1100 CALL &A073,adx                        [679]
1110 CALL &A036,adx,sp(1)                  [1016]
1120 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1130 CALL &A093,adx                        [627]
1140 CALL &A036,adx,sp(2)                  [1010]
1150 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1160 CALL &A093,adx                        [627]
1170 CALL &A073,adx-2                      [786]
1180 CALL &A036,adx-2,sp(1)                [1276]
1190 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1200 CALL &A093,adx-2                      [745]
1210 CALL &A036,adx-2,sp(2)                [1102]
1220 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1230 CALL &A093,adx-2                      [745]
1240 NEXT                                  [350]
1250 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1260 REM :                    :            [419]
1270 REM : "AND"+ARRIERE PLAN:             [1624]
1280 REM :                    :            [419]
1290 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1300 GOSUB 310:PH=3:GOSUB 2080             [2277]
1310 FOR h=19 TO 15 STEP -1                [1329]
1320 adx=FN po(h,3)                        [844]
1330 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DEC [1325]
OR
1340 CALL &A0B3,adx+2,sp(1):REM AFF [2474]
ICHE
1350 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1360 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE  [1749]
DECOR
1370 CALL &A0B3,adx+2,sp(2)                [1784]
1380 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1390 CALL &A093,adx+2                      [773]
1400 CALL &A073,adx                        [679]
1410 CALL &A0B3,adx,sp(1)                  [1098]
1420 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1430 CALL &A093,adx                        [627]
1440 CALL &A0B3,adx,sp(2)                  [1276]
1450 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1460 CALL &A093,adx                        [627]
1470 NEXT                                  [350]
1480 FOR h=3 TO 17                         [1259]
1490 adx=FN po(15,h)                       [1419]
1500 CALL &A073,adx                        [679]
1510 CALL &A0B3,adx,sp(1)                  [1098]
1520 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1530 CALL &A093,adx                        [627]
1540 NEXT                                  [350]
1550 FOR h=15 TO 2 STEP -1                 [656]
1560 adx=FN po(h,17)                       [1023]
1570 CALL &A073,adx                        [679]
1580 CALL &A0B3,adx,sp(1)                  [1098]
1590 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1600 CALL &A093,adx                        [627]
1610 CALL &A0B3,adx,sp(2)                  [1276]
1620 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1630 CALL &A093,adx                        [627]
1640 CALL &A073,adx-2                      [786]
1650 CALL &A0B3,adx-2,sp(1)                [1269]
1660 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1670 CALL &A093,adx-2                      [745]
1680 CALL &A0B3,adx-2,sp(2)                [1263]
1690 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1700 CALL &A093,adx-2                      [745]
1710 NEXT                                  [350]
1720 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1730 REM :                    :            [419]
1740 REM :  AFFICHAGE EN XOR :             [1695]
1750 REM :                    :            [419]
1760 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1770 GOSUB 310:PH=4:GOSUB 2080             [1664]
1780 FOR h=19 TO 15 STEP -1                [1329]
1790 adx=FN po(h,3)                        [844]
1800 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM 1ER [2632]
 AFFICHAGE
1810 FOR t=1 TO 150:NEXT t:REM TEMP [1773]
O
1820 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM REA [2843].
FFICHAGE = EFFACEMENT
1830 CALL &A0F5,adx,sp(2)                  [930]
1840 FOR t=1 TO 150:NEXT t                 [939]
1850 CALL &A0F5,adx,sp(2)                  [930]
1860 NEXT                                  [350]
1870 FOR h=3 TO 17                         [1259]
1880 adx=FN po(15,h)                       [1419]
1890 CALL &A0F5,adx,sp(1)                  [936]
1900 FOR t=1 TO 100:NEXT t                 [1206]
1910 CALL &A0F5,adx,sp(1)                  [936]
1920 NEXT                                  [350]
1930 FOR h=15 TO 2 STEP -1                 [656]
1940 adx=FN po(h,17)                       [1023]
1950 CALL &A0F5,adx,sp(1)                  [936]
1960 FOR t=1 TO 150:NEXT t                 [939]
1970 CALL &A0F5,adx,sp(1)                  [936]
1980 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)                [1478]
1990 FOR t=1 TO 150:NEXT t                 [939]
2000 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)                [1478]
2010 NEXT                                  [350]
2020 PH=5:GOSUB 2070:FOR T=1 TO 300 [3939]
0:NEXT:GOTO 450
2030 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
2040 REM :                    :            [419]
2050 REM :     LE TEXTE       :            [531]
2060 REM :                    :            [419]
2070 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
2080 FOR h=1 TO 5:LOCATE #2,18,3:PR [1741]
INT #2,CHR$(10):NEXT
2090 lg=LEN(ph$(ph)):cent=INT((20-l [1992]
g)/2)
2100 LOCATE cent+1,23:PEN 4:PRINT p [1894]
h$(ph)
2110 RETURN                                [555]
2120 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
2130 REM :                    :            [419]
2140 REM :     LA MUSIQUE     :            [926]
2150 REM :     TRES BELLE     :            [1281]
2160 REM :  MAIS FACULTATIVE :             [1519]
2170 REM :                    :            [419]
2180 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
2190 ENV 1,5,3,1,1,0,22,15,-1,3:ENT [2081]
 1,2,1,1,1,-1,1
2200 ENV 3,5,3,1,5,0,1,5,-3,2              [887]
2210 RESTORE:READ L1,L2,L3:DIM A%(3 [8446]
,L3,2):FOR A=1 TO L1:READ A%(1,A,1)
,A%(1,A,2):NEXT:FOR A=1 TO L2:READ
A%(2,A,1),A%(2,A,2):NEXT:FOR A=1 TO
 L3:READ A%(3,A,1):NEXT:GOSUB 2450
2220 RETURN                                [555]
2230 DATA 66,31,206                        [684]
2240 DATA 106,6,106,2,95,2,89,2,134 [8174]
,8,89,2,106,2,95,6,106,2,95,2,159,2
,142,6,142,2,134,2,119,2,106,6,113,
2,106,2,95,2,89,6,179,2,159,2,179,2
,95,4,106,4,113,2,106,2,113,4,142,2
,80,1,89,1,80,1,95,1,89,1,80,1
2250 DATA 89,206,106,2,95,2,89,2,13 [7895]
4,8,89,2,106,2,95,6,106,2,95,2,159,
2,142,6,142,2,134,2,119,2,106,6,113
,2,106,2,95,2,89,6,179,2,159,2,179,
2,134,6,225,2,213,2,190,2,213,6,284
,4,358,2,426,8
2260 DATA 90,6,107,2,96,2,90,2,136, [9183]
8,90,2,107,2,96,6,107,2,96,2,161,2,
143,6,143,2,135,2,120,2,107,6,114,2
,107,2,96,2,90,6,181,2,161,2,181,2,
136,6,227,2,215,2,192,2,215,6,287,4
,361,2,429,8
2270 DATA 851,568,426,358,426,568,8 [10850]
51,568,426,358,426,568,851,568,426,
358,426,568,851,568,426,358,426,568
,638,426,319,268,319,426,638,426,31
9,268,319,426,956,638,478,379,478,6
38,956,638,478,379,478,638
2280 DATA 716,478,358,284,358,478,7 [9493]
16,478,402,284,402,278,536,358,284,
213,284,358,568,379,319,225,319,379
,851,568,426,358,426,568,536,358,26
8,213,268,358,758,506,379,301,379,5
06,758,506,379,301,379,506
2290 DATA 568,379,319,225,319,379,5 [1957]
68,0,0,0,0,0
2300 DATA 851,568,426,358,426,568,8 [8164]
51,568,426,358,426,568,638,426,319,
268,319,426,638,426,319,268,319,426
,956,638,478,379,478,638,956,638,47
8,379,478,638
2310 DATA 716,478,358,284,358,478,7 [12053]
16,478,402,284,402,278,536,358,284,
213,284,358,568,379,319,225,319,379
,851,568,426,358,426,568,536,358,26
8,213,268,358,638,426,319,268,319,4
26,568,379,319,225,319,379,851,568,
426,358,426,568,568,426,568,716,568
,716,851
2320 DATA 0                                [167]
2330 C1=C1+1:IF C1>L1 THEN C1=1            [1856]
2340 IF C1=1 THEN SOUND 33,A%(1,1,1 [2839]
),A%(1,1,2)*17,0,1,1:GOTO 2360
2350 DA=A%(1,C1,1):DB=A%(1,C1,2):IF [5370]
 DB>200 THEN DB=DB-200:SOUND 17,DA,
DB*17,0,1,1 ELSE SOUND 1,DA,DB*17,0
,1,1
2360 ON SQ(1) GOSUB 2330:RETURN            [849]
2370 C2=C2+1:IF C2>L2 THEN C2=1            [1599]
2380 DA=A%(2,C2,1):DB=A%(2,C2,2):IF [5465]
 C2=1 THEN SOUND 10,DA,DB*17,0,1,1
ELSE SOUND 2,DA,DB*17,0,1,1
2390 ON SQ(2) GOSUB 2370                   [1222]

2400 RETURN                                [555]
2410 C3=C3+1:IF C3>L3 THEN C3=1            [1689]
2420 IF C3=13 THEN SOUND 12,A%(3,1, [2748]
1),17,0,3:GOTO 2440
2430 IF C3=L3 THEN SOUND 4,0,11*17  [4194]
ELSE SOUND 4,A%(3,C3,1),17,0,3
2440 ON SQ(4) GOSUB 2410:RETURN            [1669]
2450 RESTORE:READ L1,L2,L3:C1=0:C2= [7316]
0:C3=0:SOUND 135,0:ON SQ(1) GOSUB 2
330:ON SQ(2) GOSUB 2370:ON SQ(4) GO
SUB 2410
2460 RETURN                                [555]
```

MARCHE EUROPEEN DU MICRO-ORDINATEUR

News

AMSTRAD A LA CONQUÊTE DU SUPER-PRO

Une récente enquête de Intelligent Electronics/Dataquest montre les récentes évolutions du marché européen de la micro-informatique.
Ce sont 3 010 000 unités qui ont été vendues. En voici le classement par constructeur :

1	IBM	19,3 %	580 930 unités
2	AMSTRAD	10,6 %	319 060 unités
3	OLIVETTI	9,5 %	291 970 unités
4	*SEA Comp.	7,7 %	231 770 unités
5	COMMODORE	7,3 %	219 730 unités
6	ATARI	5,3 %	159 530 unités
7	APPLE	5,3 %	159 530 unités
8	TANDOM	3,2 %	96 320 unités
9	VICTOR	2,8 %	84 280 unités
10	ZENITH	2,5 %	75 250 unités
11	COMPAQ	2,3 %	69 230 unités
12	BULL	1,9 %	57 190 unités
13	TOSHIBA	1,8 %	54 180 unités
14	HP	1,6 %	48 160 unités
15	AUTRES	18,9 %	568 890 unités

***Sud Est Asiatique Compagnies**

Amstrad est co-leader des ventes de PC 8088/86, avec Olivetti. Tous deux ont des parts de marché équivalentes. Elles sont tout juste inférieures à 25 %. IBM est troisième avec 16 %.
Quant au secteur de l'informatique familiale et individuelle, Amstrad domine avec un peu moins d'un tiers des ventes devant Commodore, 23 % et Atari 21 %.
Les micro-ordinateurs non compatibles PC représentaient, en 1987, 17 % des ventes totales, 530 000 unités environ, au lieu de 14 % en 1986. Cette progression provient de celle des trois leaders de la catégorie — Commodore et Atari ayant chacun environ un tiers de ce marché et Apple atteignant 26,5 % avec 140 000 Macintosh vendus.

La gamme 2 000

Cette gamme possède quelques caractéristiques dominantes dont la plus évidente est l'adoption du format 3,5 pouces pour le lecteur interne standard. Les disquettes 5,25 pouces PC et AT ne pourront être lues et écrites qu'au moyen d'un lecteur externe additionnel.

• Le PC 2386, haut de gamme

La machine la plus avancée techniquement parlant est du type AT 386. Elle est mue par un Intel 386 à 20 MHz. Sa mémoire centrale est fixée à 4 megaoctets en standard.
Les échanges sont accélérés par une mémoire-cache de 64 ko à 35 ns. Le contrôleur de disquettes supporte les unités 3,5 pouces 720 ko et 1,44 Mo, et 5,25 pouces 360 ko et 1,2 Mo. Ces dernières peuvent se brancher par un connecteur externe.
Le disque dur a une capacité de 65 megaoctets. Cinq connecteurs 16 bits sont présents. Pas de connecteur 32 bits dans les spécifications annoncées. Les composants pour l'affichage fournissent la compatibilité VGA, EGA, CGA, MDA et Hercu-

les. Pour les ports d'entrées-sorties, on trouve un port parallèle bidirectionnel comme sur les PS/2 et un port série. Une souris compatible Microsoft, Windows 386, MS DOS 4.0 complète l'offre PC 2386. Les prix annoncés aux revendeurs français s'étagent entre **29 690 et 32 990 F HT** suivant l'écran choisi.

• **Le PC2286,** de type AT. Son microprocesseur est un Intel 286 à 12 MHz. Sa mémoire centrale est de 1 Mo. Il possède le même contrôleur de disquettes couplé à un lecteur 3,5 pouces 1,44 Mo. Son disque dur contient 40 Mo. La carte mère possède cinq connecteurs 16 bits pour cartes d'extension AT.

En ce qui concerne l'affichage, on retrouve les mêmes composants graphiques VGA supportant aussi les modes EGA, CGA et Hercules.

On retrouve d'autres éléments communs au grand frère: un port parallèle bidirectionnel, un port série et une souris compatible Microsoft.

Suivant les modèles, les prix annoncés à la distribution française varieront entre **11 490 et 19 590 F HT** avec une date de disponibilité prévue pour février 1989.

• **Le PC 2026,** le dernier modèle de la gamme 2000 est un PC/XT revu et corrigé façon PS/2 modèle 30, sans bus MCA. Il adopte le nouveau lecteur de disquettes 3,5 pouces, reste fidèle au bon vieux 8086 à 8 MHz accouplé à 640 ko de RAM. Trois Les prix français varieront entre **6 890 et 14 990 F** selon les écrans. Date présumée de disponibilité: décembre 1988.

QUOI DE NOUVEAU CHEZ SEMAPHORE ?

Sémaphore emménage dans ses locaux en France, à sept cents mètres en aval de son implantation en Suisse, le long du Rhône. Borne frontière dans la cour, trois étages d'une ancienne usine de parfum, les pieds dans le fleuve.

PCW ET Z88

Grâce au programme *PCW Link*, il est possible de relier un PCW au micro-ordinateur portable Z88 de Sir Clive Sinclair. La distribution du Z88 et de PCW Link est assuré par Sémaphore. Le Z88 peut aussi échanger des données avec les PC 1512 et 1640.

Z88 : **3 490 F HT,**
connection PC et logiciel : **9 620 F,**
connection PCW et logiciel : **420 F.**

MASTERFILE 8000 DANS L'INTEGRALE PCW

Amstrad vient de lancer en septembre 1988, l'Intégrale PCW qui comprend la comptabilité *Aliénor*, le tableur *Calcomat*, le grapheur *PCW Graph* et le gestionnaire de fichiers de Campbell et Sémaphore : *Masterfile 8000*.

Ce logiciel travaille entièrement en Ram et permet une gestion relationnelle des fichiers. Autres fonctionnalités intéressantes, la longueur de champs « dynamique » et le puissant éditeur graphique pour la réalisation des masques les plus évolués.

L'Intégrale PCW est proposée à **1 800 F HT.**

IMPRESSION TRANSPARENTE AVEC TASWORD

Pour CPC 6128, Sémaphore propose une version de *Tasword* complétée par un « spooler », tampon d'imprimante de 20 ko et un module de gestion d'adresses directement utilisables par Tasword en publipostage.

Le « spooler » élimine, pour une part, le temps d'attente à l'impression. Il stocke les données, plus de dix pages, que l'imprimante ne peut « digérer » à la vitesse de l'ordinateur. Il devient donc possible de travailler pendant que l'imprimante écrit.

Prix : **450 F.**

Actualisation ancienne version :**100 F.**

LES PPC 640-MODEM ENFIN DISPONIBLES ?

Selon Amstrad, ce mois de septembre 1988 devrait enfin voir l'homologation du modem tant attendu pour permettre la commercialisation du PPC 640 avec, en standard le logiciel de communication *Telmail* (3XCom).

Les premières machines devraient être disponibles chez les revendeurs dans la deuxième quinzaine de septembre.

Cette forme accomplie du PPC établira à un haut niveau sa diffusion, notoirement ralentie par l'absence de cette version avec modem.

Encore faut-il que les utilisateurs de PPC 512 puissent se voir offrir une bonne solution, simple et économique, de transformation de leur machine.

LA BOITE A OUTILS

PC TOOLS EN FRANCAIS

La version française de *PC Tools Deluxe 4.3* est disponible. Elle est totalement compatible avec le Dos 4.0 et supporte les partitions d'une taille supérieure à 32 Mo.

Le programme de gestion d'antémémoire *PC-Cache* a été entièrement réécrit, et reconnaît automatiquement la mémoire étendue ou paginée.

Prix : **850 F TTC;** mise à jour des versions 1, 2, 3 en version 4, **350 F TTC** manuel français, **150 F TTC.**

NORTON COMMANDER NOUVELLE VERSION

Norton Commander, version 2.0, est disponible.

Cet utilitaire permet de visualiser directement le contenu des fichiers dBase et des feuilles de calcul générées sous *Lotus 1.2.3.* ou *Symphony*.

Il est possible de visualiser un fichier en plein écran, en passant, à l'aide d'une seule touche, du mode normal au mode EGA ou VGA. La recherche d'autres fichiers se poursuit en tâche de fond.

Prix : **650 F TTC.**

PC Mart - 3, rue l'Olive 75008 Paris. Tél.:(1) 42.02.08.08.

RENCONTRES ET SALONS

8 OCTOBRE : PORTES OUVERTES MICROTEL

Les 250 clubs Microtel ouvrent leurs portes au public.

Ils présenteront leurs dernières réalisations en informatique, robotique et télématique.

Fédération Nationale Microtel - 9, rue Huysmans 75006 Paris. Tél.:(1) 45 44 70 23; 3614 code ADEMIR.

LA MICRO EST CHEZ NAƧA, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NAƧA, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins : gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NAƧA.



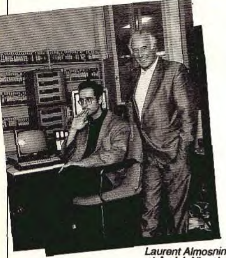
Chez NAƧA, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



Chez NAƧA, à chacun son logiciel : jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NAƧA, nous saurons vous conseiller.



TV. HIFI. VIDEO. MICRO.



Laurent Almosnino
et André Allouche

CPC 6128
PILOTE D'ECRANS

Le petit prix, la petite taille et ses fonctionnalités font souvent du CPC 6128 un ouvrier de talent dans des process industriels. Le voici au coeur d'une chaîne électronique vidéo et télévisuelle : le mur d'images créé par Vidéo Scoper France.

Quarante-huit moniteurs au bout des doigts grâce au clavier du CPC 6128.
L'image est aujourd'hui l'outil premier de la communication et principalement l'image vidéo, celle des écrans télévisuels transportée par les ondes hertziennes, émises par les satellites ou courant le long du câble.
L'image télévisuelle vit du cinéma, de ce grand écran qu'elle rêve d'imiter. Les écrans des moniteurs de télévision grandissent en surface et maigrissent en épaisseur.
On recherche la meilleur solution, telle la rétroprojection ou le mur d'images. Il faudra sans doute attendre l'essor de la télévision haute définition pour voir apparaître les grands écrans télévisuels qui auront, demain, les dimensions des écrans de moyenne dimension des salles de cinéma d'aujourd'hui.
André Allouche, fondateur et principal animateur de la société Vidéo Scoper France, précise volontiers que *« le concept du mur d'images, dépasse cette simple question de dimensions. Il s'agit d'un véritable outil d'impact visuel. Il se compose de quarante-huit moniteurs, pour la plus grande dimension visualisant les images de sources vidéo : magnétoscope et chaînes télévisuelles (...).*

Véritable outil d'impact visuel

Le mur d'images permet un véritable travail de création visuelle avec d'autant plus de facilité que la sélection des modes d'affichages se fait à l'aide d'un CPC 6128. Nous avons choisi ce micro-ordinateur parce qu'il permet de pré-programmer quarante-huit touches de fonctions à l'aide du pavé, dédié à cet usage, sur son clavier. Un PC ne donne que quarante possibilités de touches pré-programmées. De plus, le CPC est de petite taille et représente un investissement minime pour des capacités suffisantes.
Cette opinion est confirmé par l'homme de l'art, le technicien, Laurent Almosnino :
Le CPC s'avère être d'un grand confort, dans cette fonction de pilotage. Le mur d'images affiche les images sélectionnées selon un dispositif commandé à l'aide du CPC. Une touche suffit pour demander l'éclatement de l'image principale sur seize écrans au centre du mur d'images. Une autre touche commandera l'affichage d'un même programme d'images sur les quarante-huit écrans simultanément, ou successivement, selon le rythme d'apparitions retenu.
Tous ces choix sont commandés directement au clavier du CPC, en mode interactif ou peuvent l'être par un programme utilisant un time-code sur une bande magnétique (NDRL: repérage de pistes).
Le programme utilisé dans le CPC a été développé en Basic.



Les murs d'images les plus remarqués sont ceux utilisés sur les plateaux des émissions de télévision telles que La Une est à Vous et Lahaye d'honneur sur TF1. Les utilisations les plus remarquées ont été celles faites par Antenne 2 pour le Téléthon, et par La Cinq pour le débat Lajouanie-Le Pen.
A l'occasion du salon de l'Auto en septembre 1988, la société EAE Cobra, spécialisée dans la commercialisation d'alarmes électroniques, a fait appel à Vidéo Scoper France pour créer un mur d'images présentant leur production à partir de diverses sources vidéo pré-programmées dans un enchaînement particulièrement original.
Le mur d'images peut aussi être un très efficace outil de création graphique. Tous les effets des images sont considérablement accentués pour un spectacle particulièrement envoûtant.
La simplicité et la commodité du CPC et du système logiciel proposé seront appréciées par les créateurs et les publicitaires. Libérés de toutes contraintes, ils peuvent désormais exprimer leur art dans les grandes dimensions.

Sébastien Ajaxa

UNE SOURIS A LA PAGE

AMX PAGEMAKER

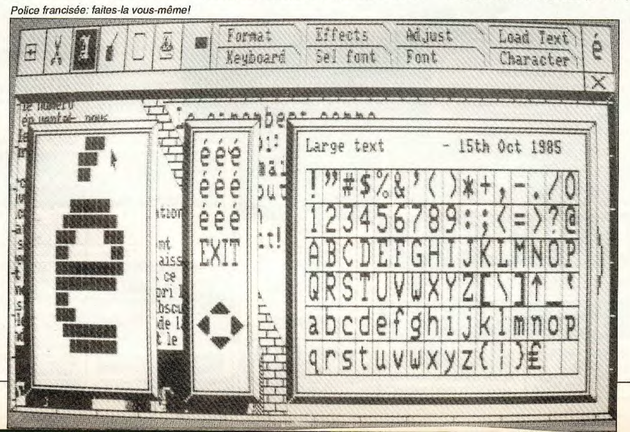
C'est le mariage d'une souris (AMX) et d'un logiciel qui reprend un grand nom de la PAO : PageMaker d'Aldus (l'apparentement s'arrête là). Bien que destiné à une souris, AMX PageMaker fonctionne parfaitement avec un simple joystick, voire même avec le seul clavier. Polyvalent, il autorise les mises en page les plus échevelées... à condition de l'avoir apprivoisé.

AMX PageMaker tourne sur le CPC 6128 ou le CPC 664 équipé d'une extension mémoire de 64 ko. Conçu en Grande-Bretagne par Advanced Memory Systems et distribué en France par Wings Micro Distribution, il a du mal à se défaire de ses origines britanniques car, si le manuel a été traduit en français, le logiciel en revanche n'a pas été francisé : toutes les directives et les messages sont en anglais et l'accentuation est inexistante. Le manuel souffre des mêmes maux. Le texte inclus dans les exemples (repiqués dans la version originale) échappera à tous ceux qui ne connaissent pas les rudiments de la langue de William S. Une annexe propose à leur intention un glossaire des termes anglais les plus couramment utilisés dans le mode d'emploi et leur traduction. Ce n'est certes pas la panacée, mais cela peut dépanner le néophyte.

Beaux débuts !

Osons le dire, le manuel d'*AMX PageMaker* n'est pas d'un abord facile ; il diverge souvent avec les dures réalités de la disquette. Fort heureusement, une fois la prise en main du logiciel effectuée, le recours à la chose écrite devient superflu. Afin de vous éviter des affres qui vous éloigneraient du bel outil que voilà, mettons sans plus tarder les choses au point : *Pour commencer* (c'est le titre d'un chapitre du manuel), eh bien ça commence plutôt mal ! Le manuel propose en effet de configurer le logiciel (couleurs à l'écran et fontes par défaut) en créant un fichier Setup.Dat grâce au programme Pminst. Or, il se trouve que Pminst.Bas est introuvable. En fait, il figure sur la disquette sous le doux nom de Cust.Bas (de l'anglais *To*

Police francisée: faites-la vous-même!



BRADERIE MONSTRE

JEUX AMSTRAD

1 CASSETTE
A PARTIR DE
20F

1 DISQUETTE
A PARTIR DE
50F

LOTS AMSTRAD

5 CASSETTES
A PARTIR DE
90F

3 DISQUETTES
A PARTIR DE
130F

EDUCATIFS

1 CASSETTE
A PARTIR DE
45F

3 CASSETTES
A PARTIR DE
110F

1 DISQUETTE
A PARTIR DE
75F

2 DISQUETTES
A PARTIR DE
130F

UTILITAIRES CPC

A PARTIR DE K7 = 80 F
DISK = 120 F

TRAITEMENT DE TEXTE
TABLEURS
BASE DE DONNEES
INTEGRES - LANGUAGE
GESTION COMMERCIALE
GESTION DE FICHIERS
GESTION DOMESTIQUE...

HYPER-CB

DEPARTEMENT DOMESTIQUE
183 RUE ST.CHARLES - 75015 PARIS
TEL:45-54-39-76

-20%
-30%
-40%
-50%

SUR LES SOFTS

JEUX,EDUCATIFS,UTILITAIRES
K7 & DISK ,MARQUES
D'UN POINT DE COULEUR

LOT

IMPRIMANTES
AU PRIX DE
1.100 F.HT

CITIZEN 120 D
1.550 F.HT

STAR LC10
2.190 F.HT

-20%
SUR LES
CARTES
MENTEL
PENTEL
KENTEL
POUR CPC

LOT
ORIC ATMOS
DE 300 A 500
F.TTC

PRIX
COUTANT SUR
MATERIEL
ET SOFTS
COMMODORE
EN STOCK

-20%
SUR TOUTES
LES HOUSSES
CPC 464
CPC 664
CPC 6128
CLAVIERS &
MONITEURS
AMSTRAD

EXCEPTIONNEL A PRIX COUTANT

ATARI
JEUX
UTILITAIRE
MONITEURS
EN STOCK

PCW
COMPTA
PAIE
GESTION
JEUX...

TOUTE LA
LIBRAIRIE
EN STOCK
A PRIX
COUTANT

CETTE BRADERIE
MONSTRE
INAUGURE LE
DEPARTEMENT
DOMESTIQUE
HYPER-CB
PARIS 15eme

EXEMPLES D'OFFRES VALABLES
JUSQU'AU 30-11-88 DANS LA LIMITE DE
NOS STOCKS DISPONIBLES
LES SOFTS ET MATERIELS NE SERONT NI REPRIS NI ECHANGES

HYPER-CB

DEPARTEMENT DOMESTIQUE

ORDINATEURS FAMILIAUX

PARIS 15 eme

OFFRE VALABLE
UNIQUEMENT
DANS CE MAGASIN

183 RUE ST.CHARLES
75015 - PARIS
TELEPHONE : 45-54-39-76
METRO PLACE BALARD / LOURMEL

HYPER-CB
VOUS OUVRE
UN COMPTE
CREDIT
PERMANENT DE
15.000 F
A VOTRE NOM
IMMEDIATEMENT

HYPER-CB
CARTE BLANCHE
DEMANDEZ LA

BON DE COMMANDE A ENVOYER A :
HYPER-CB 183 RUE ST.CHARLES 75015 PARIS
TELEPHONE : 16-(1)-45-54-39-76

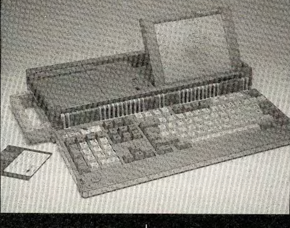
NOM..........
PRENOM..........
ADRESSE..........
CODE POSTAL..........
VILLE..........
TELEPHONE..........
Tom-Dom-Corse: nous consulter

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

TOTAL DE LA COMMANDE
Participation aux frais de port
De 0 A 500 F Ajouter + 35 F +
+ 500 F Ajouter + 60 F
ENVOIS SERNAM + 150 F =
Offre jusqu'au 30-11-88

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je desire ouvrir un compte credit permanent de ....F



Customize, remanier, personnaliser, *of course)*. C'est donc un Run « Cust » qu'il vous faudra taper.
AMX PageMaker redéfinit le pavé numérique. Les touches f4, f5 et f6 correspondent aux trois touches de la souris AMX, à savoir, de gauche à droite, **Execute, Move** et **Cancel.** Le bouton Fire du joystick est un équivalent de Execute. En cours de travail, un message demandant d'appuyer sur [RETurn] renverra soit à Execute, soit vraiment à [RETurn] ; ce n'est pas simple, je vous l'accorde, mais avec un peu de pratique, toutes ces petites misères sont passagères.

J comme joystick, K comme klavier !

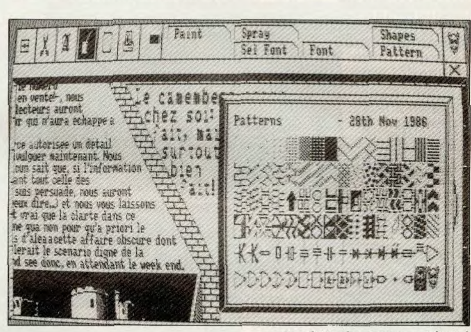
Avant de se mettre à l'ouvrage, il est impératif de signaler à *AMX PageMaker* l'usage d'un joystick [ALT + J] ou du clavier [Alt + K]. La vitesse du curseur est réglable : en position Fast (rapide), le travail relève plus du jeu d'arcade que de la typographie ! La touche [SHIft] appuyée simultanément accélère encore le mouvement ; n'importe quel point de l'écran est ainsi accessible en un clin d'œil.
Comme pour la plupart des outils de PAO, une page n'est jamais entièrement représentée ; une lucarne couvrant environ 1/6e de la feuille se promène sur sa surface ; l'appel à la fonction Preview visualise à tout moment la page en réduction afin de se rendre compte de l'équilibre de l'ensemble.
La page se divise en fenêtres graphiques ou en fenêtres de texte ; elle peut aussi ne contenir aucune fenêtre. Dans ce dernier cas, le texte se justifiera en fonction de l'espace dont il dispose entre les illustrations, ce qui permettra de créer des **effets très spectaculaires :** colonnes inclinées ou irrégulières, texte inscrit dans un cadre (cercle, dessin...), habillage (le texte épouse le contour d'une ou de plusieurs illustrations), effets de transparence privilégiant le noir ou le blanc... Le travail sans fenêtre suppose une bonne maîtrise de la mise en page et du logiciel car la moindre suppression d'une zone par Delete entraînera la perte du document entier. Raison de plus pour — nous ne le répèterons jamais assez ! — procéder à une sauvegarde à chaque étape importante de la création.
La fenêtre de texte permet de délimiter une ou plusieurs colonnes dont la largeur et le nombre peuvent varier au sein de la même page, ce qui ouvre d'intéressantes perspectives. Le passage d'une colonne à l'autre, géré par le logiciel, décharge le metteur en page des problèmes de calibrage souvent assez délicats.

Gare à la correction !

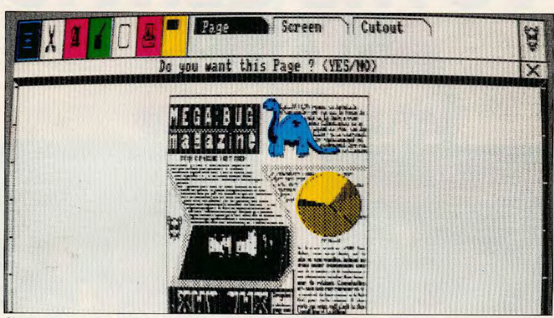
Les fenêtres de texte d'*AMX PageMaker* s'accommodent de n'importe quel fichier Ascii issu d'un traitement de texte tel que *Wordstar, Tasword, MOP-MBP* et d'autres encore. L'exemple qui illustre l'article a été rédigé sur *Locoscript*, le traitement de texte des PCW, sauvegardé directement sur une disquette formatée en Data ! Mais attention aux corrections de dernière minute : une fois le texte placé, il est impossible d'y apporter la moindre modification, sauf en effaçant la fenêtre de texte, en sauvegardant la page, puis en relançant votre traitement de texte favori, après quoi il faudra revenir sur *AMX PageMaker*, se remettre en place, recharger le nouveau texte...
Soit beaucoup de manipulations pour une correction souvent mineure ; et souvent, on découvre par la suite d'autres erreurs à rectifier ! L'absence d'un éditeur de texte — même rudimentaire — est une très grande lacune d'*AMX PageMaker*. Le manuel fait allusion à la création prochaine d'un module traitement de texte mais sans préciser si la version actuelle pourra intégrer cet indispensable perfectionnement.
Trois fontes peuvent être mémorisées simultanément au cours d'une session de travail. La hauteur des caractères et leur espacement sont ajustables au pixel près et l'option Effects permet la mise en gras, en italique ou en relief. Le chevauchement des lettres est prévu car il suffit de donner aux caractères un espacement négatif !
Pour donner un look professionnel à son travail, le concepteur d'une page a souvent recours à la justification bilatérale. Très efficace dans une fenêtre de texte, cette option tronque malheureusement un mot sans aucun souci de césure lorsqu'elle est utilisée dans une fenêtre graphique : l'option Word Wrap (qui empêche la coupure d'un mot) est alors recommandée, mais cela implique l'abandon de la justification bilatérale. Dur, dur dilemne...

Le français sans accent

Seize fontes différentes sont **livrées** avec *AMX PageMaker*. La dix-septième, Patterns, est un catalogue de trames variées. Aucun échantillon de ces polices de caractère ne figure dans le manuel ; c'est à l'usage que le typographe en herbe apprendra ce qu'est du Baby, du Flowing ou du Lightit ; une fois sélectionnée, il suffit de cliquer sur le cadre droit de la surface de travail pour voir s'afficher l'intégralité des caractères de la police choisie. Signalons aux possesseurs de clavier Azerty que leurs touches ne seront pas affectées par *AMX PageMaker*, mais que les fontes ignoreront toujours l'accentuation.
Pour contourner ce handicap, la seule solution consiste à dessiner soi-même les lettre accentuées grâce au redéfinisseur de caractères, puis à sauvegarder le jeu francisé. L'exercice est certes fastidieux mais par la suite la bibliothèque de caractères bien-de-chez-nous rendra d'inestimables services.
AMX PageMaker propose plusieurs fonctions de dessin. Pour un travail précis, l'option Coords (Coordonnées) positionne le curseur au pixel près en x et en y. Certaines des fonctions de dessin sont des plus classiques, telles Lines, Triangle ou BO X. L'option Lines ne trace les traits (continus ou discontinus) que dans une seule épaisseur ; il est relativement aisé de tracer des filets en utilisant Box et en traçant une boîte très longue et très mince que l'on remplira par la suite.
La **fonction Circle** est **particulièrement rapide** et facile à employer, un modèle du genre. Après avoir cliqué sur le centre, le cercle à dessiner grossit ou rétrécit à vue



Le choix des trames : géant !



Chargement d'une page déjà sauvegardée: est-ce bien celle-ci?

d'œil suivant que le curseur est éloigné ou rapproché, ce qui permet une parfaite visualisation du résultat. La répétition d'une figure est évidemment possible ainsi que son remplissage par une trame ou à l'aérographe.

Perdus corps et biens

La fonction Ellipse, en revanche, fait cruellement défaut. Présente dans le manuel, le croquis d'une sorte de cylindre de moteur illustre cette fonction, Ellipse reste introuvable dans le menu. Une ellipse peut éventuellement être bricolée à partir d'un cercle que l'on aura déformé avec la fonction Stretch Variable, mais la chose n'est ni toujours possible (le rectangle dans lequel s'inscrit l'ellipse peut effacer une portion d'image existante), ni aisée...
Deux autres options brillent elles aussi par leur absence : Arc et 3D-Aid non mentionnées dans le mode d'emploi ; leur existence est attestée par une hardcopy d'écran reproduite aussi bien dans le manuel en français que dans l'original en anglais. Que sont ces outils devenus ? En quel gouffre se sont-ils perdus ? Le mystère reste entier... Une implémentation future n'est peut-être pas à exclure.
Le dessin à la main n'a jamais été envisagé. Est-ce un oubli ou bien le concepteur du logiciel estime-t-il qu'une succession de petits segments tracés avec Lines saurait remplacer un mouvement de souris ou de joystick bien délié?
Les imperfections d'un dessin, les ébarbures d'un tracé se reprennent à la loupe. A elle seule, la loupe constitue une sorte de mini-table à dessin tant elle est facile à utiliser et à positionner.
AMX PageMaker, comme la plupart des logiciels de ce type, est livré avec une collection de clip-arts, ces petits dessins prêts à être utilisés. Bien sûr, on peut créer soi-même vignettes et autres logos et se constituer une bibliothèque personnalisée.
Diverses fonctions permettent de dupliquer une zone de l'écran, de l'étirer dans tous les sens, de l'agrandir ou de la réduire, de lui imprimer des rotations (par pas de 90°), de l'inverser... Bref, une panoplie de possibilités dont sauront tirer parti les esprits fertiles. Certaines images digitalisées peuvent être inclues dans le travail.

Du côté des rotatives

La page terminée, peaufinée, vérifiée à l'aide de Preview, il ne reste plus qu'à la sauvegarder sur disquette avant de l'imprimer.
Une disquette reçoit deux pages, chacune occupant 68 ko environ. Le nom d'une page peut comporter jusqu'à seize caractères (de quoi conserver un titre à rallonge !) suivi d'une date. Si la disquette contient déjà des pages, *AMX PageMaker* présentera les deux en réduction et demandera de désigner laquelle doit être sacrifiée.
Vient enfin le moment de l'**impression.** *AMX PageMaker* propose **trois qualités :** NTQ, Standart ou Draft.
NTQ est la qualité maximale : l'imprimante matricielle tricote ses lignes au petit point et c'est long, incroyablement long. Le temps se calcule en dizaines de minutes, voire une bonne heure. Mais le noir est d'une rare profondeur !
Plus rapide, mais néanmoins d'une très bonne tenue, l'option Standart permet de gagner du temps ; enfin, relativement, car l'impression prend au bas mot une demi-heure. Si vous connaissez le nombre de pages que comportera votre journal, vous pourrez déterminer le temps que vous passerez au marbre. Avec un bon ruban, la copie est moins dense qu'en NTQ, mais plus aérée : les trames serrées, notamment, sont mieux rendues. Draft, plus grossier, ne sert qu'à visualiser la page en vraie grandeur.
L'**impression terminée,** nous avons constaté **un défaut :** la page au format A4 (21 x 29,7) a été comprimée en largeur, le ratio de déformation atteignant près de 10%, ce qui entraîne une ovalisation des cercles et un resserrement des caractères typographiques, nuisible à la lisibilité souhaitée. Ce défaut tient à la conception des imprimantes : les pixels de l'écran ne sont pas traduits à l'identique par les aiguilles de la tête d'impression. L'Epson FX-80 et la Citizen 120-D, utilisées toutes deux pour ce test ont rendu le même résultat. Le manuel d'*AMX PageMaker* recommande l'utilisation d'une Canon BJ-80, une imprimante à jet d'encre assez coûteuse...
En conclusion, *AMX PageMaker* fait partie de ces logiciels dont on voudrait dire du bien, beaucoup de bien, mais que des imperfections entachent de quelques réserves. Elles sont mineures, certes, souvent contournables, mais tout de même... Reconnaissons toutefois qu'une fois la prise en main assurée, *AMX PageMaker* est très agréable à utiliser, même avec une manette de jeu bon marché. Il tire du CPC ce dont on ne le croyait pas capable, l'utilise à sa pleine puissance.
Alors, si vous envisagez de faire votre journal bien à vous, bourré de trouvailles de mise en page, complètement délirant quant à la présentation, *AMX PageMaker* s'impose.
Affichettes, menus, carte de vœux, et mille autres applications sont envisageables : il ne vous reste plus qu'à vous atteler à la tâche.

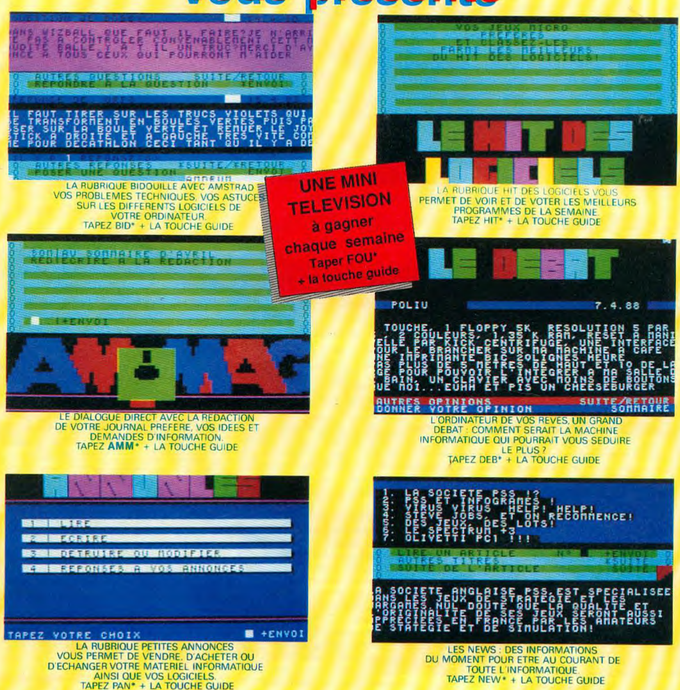
Bernard Jolivalt



A VOTRE SERVICE

AMMAG CPC PCW - PC

vous présente



ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE. ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL



GABRIELLE

UBI Soft

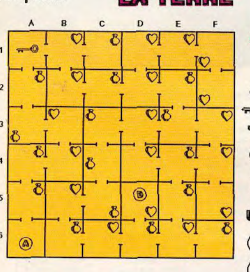
La fougue et le tempérament de notre ange guerrier viendront-ils à bout de la cruauté implacable des démons de l'enfer ? Dans le doute, un bon plan enrichi d'un itinéraire lui seront d'un grand secours.

2ème partie LES ENFERS

ITINERAIRE

J1-J2-J3-J4-I4-I3-H3-H4-G4-F4-E4-E3-D3-C3-C2-B2-A2-A1 (prendre de détonateur) A2-B2-C2-C3-D3-E3-E4-D4 (prendre la clef)-E4-E3-D3-C3-C2-B2-A2-A1-B1

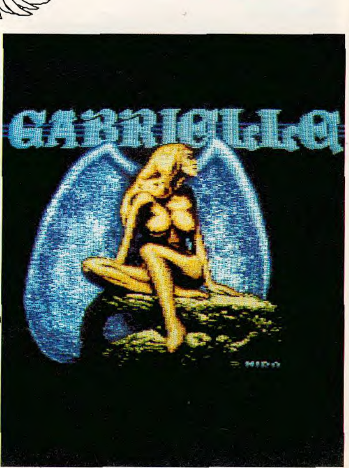
1 er partie LA TERRE



- Fiole
- Clef
- Croix
- Coeur
- Détonateur
- Ravitailleur en vies et en coeurs
- Départ
- Arrivée

ITINERAIRE

D5-D6-E6-E5-E4-D4-D3-E3-E2-D2-C2-B2-B1-A1-A2-A3-B3-B4-A4-A5-A6 (ne pas oublier de prendre la clef en A1)



Envoi de J-M. G. dessins de Cécile Paulin

Le shopping de AMMAG CPC PCW-PC

Chers lecteurs,

Afin de vous rendre un meilleur service, nous avons sélectionné pour vous quelques accessoires pratiques et originaux pour l'utilisation ou la protection de votre machine.

Chaque mois, nous vous proposerons une sélection de nos meilleures trouvailles.

Nous espérons que vous apprécierez cette initiative et que vous nous commanderez de nombreux articles.

Attention, nos quantités sont limitées, alors dépêchez-vous!

Exclusivité pour la France, sélectionné par la rédaction





▲ ***PLONKERBOX***

Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.
Réf. 3001, 30 F

◀ ***STARQUAKE***

Jeu d'arcade.
Dirigez Blob, un être opéré biologiquement, à travers des cavernes souterraines pour restabiliser le cœur de la planète. Graphismes adroitement animés et sons réalistes pour Amstrad PC
Réf. 1005, 215 F.

SEAL N'TYPE ▶

Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.
Pour Amstrad PC. Réf. 2001, 175 F
Pour Amstrad PCW. Réf. 2002, 150 F
Pour Amstrad CPC. Réf. 2003, 125 F

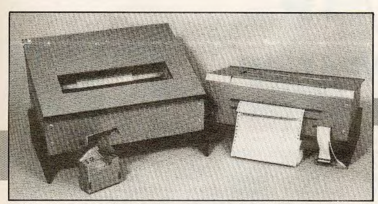


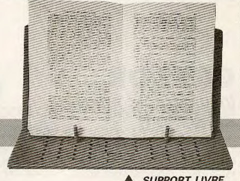
HOUSSES

◀ Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix :

MODELE	COULEUR	REF.	PRIX
CPC 464 couleur	PVC opaque simili cuir blanc	4011 4001	100 F 175 F
CPC 464 monochrome	PVC opaque simili cuir blanc	4013 4003	100 F 175 F
6128 couleur	PVC opaque simili cuir blanc	4012 4002	100 F 175 F
6128 monochrome	PVC opaque simili cuir blanc	4014 4004	100 F 175 F
PC 1512	PVC opaque simili cuir blanc	4017 4007	120 F 180 F
PCW (avec imprimante)	PVC opaque simili cuir blanc	4018 4008	150 F 220 F
Lecteur DD1	PVC opaque	4015	50 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F

Les accessoires indispensables à votre ordinateur



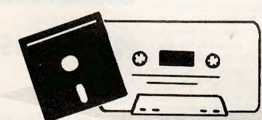


▲ *SUPPORT LIVRE*

Directement des USA
Cet accessoire vous permet de travailler au clavier avec un livre dans une position des plus confortables.
Réf. 3004, 99 F

PEACE N'QUIET ▲
Capot anti-bruit pour imprimante DMP 2000 et 3000.
Réf. 2006, 399 F

FILTRE ECRAN
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
POUR AMSTRAD PC.
Réf. 2007, 150 F



COMPILATION JEUX
Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC
Disquette. Réf. 1002, 75 F
Cassette. Réf. 1001, 55 F

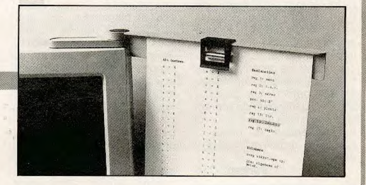
UTILITIES GALORE
Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC
Disquette. Réf. 1004, 75 F
Cassette. Réf. 1003, 55 F

COPY CLIP
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
▼ **Réf. 3002, 75 F**



▲ *SUPPORT IMPRIMANTE*

Pour imprimante 80 col.
Réf. 3003, 225 F



BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service VPC
5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Je possède un ordinateur de marque : ....
Type : .... ☐ monochrome ☐ couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

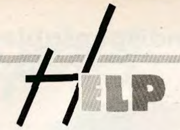
VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL
Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat 32 F au-dessus de 350 F		Frais de Port	
Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement		TOTAL A REGLER	

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

AM 10



GRYZOR

Invulnérable grâce à Discology

Vous qui, depuis longtemps, caressiez ce rêve (être invulnérable dans *Gryzor*), voilà qu'il devient réalité si vous êtes en possession de *Discology* et bien entendu, de la disquette originale de *Gryzor*. En mode Edition, éditez la piste 07 et le secteur 01. A l'adresse 03DD, remplacez le 3D par un magique 00.

BUBBLE GHOST

Complément d'information

Complément à l'envoi de L.Moan paru dans *Am-Mag* n°35 : pour prendre le raccourci permettant de rejoindre le dernier hall, il suffit de placer le fantôme devant l'inscription « ERE » du premier tableau et de souffler. Un passage s'ouvre sur la droite de l'écran. Une fois passé dans le second hall, prendre la porte à l'extrême droite et... vous y êtes.

Bernard Carl

CYBERNOÏD

255 vies, toujours Discology

Editez la piste 05, puis le secteur 11 vers l'adresse 0040 ; vous remarquerez en hexa : 3E 04 32. Remplacez 04 par FF pour obtenir 255 vies. Génial !

Mickaël Dumesnil



CONSPIRATION

Solution complète

Prends téléphone, Est, pose téléphone, enlève habits, Nord, ouvre robinet, ferme robinet, décroche téléphone, sud, sèche, remets habits, Ouest, Sud, F1, Ouest, Nord, Nord, discute avec prêtre, Sud, examine missel, Sud, Sud, Est, achète billet pour St-Florent-le-Vieil, Est, monte dans le train, attends, examine grille, enlève cadenas, Nord, Est, ouvre fenêtre, passe fenêtre, examine bureau, ouvre tiroir, Nord, pousse dalle, F1, examine tombe, prends bourse, F4, Est, Nord, achète pince, Sud, Ouest, F1, Ouest, coupe bague, prends bague, Est, F4, Est, Est, examine sous pont, prends chaîne, traverse pont, enlève branchage, F4, examine pierre, attache chaîne à l'anneau, Est, donne bague, attache chaîne à la porte, Ouest, pousse pierre, F1, Sud, Est, Nord, écoute, écoute, écoute, Sud, Est, examine arbre, prends hache, coupe arbre, coupe arbre, donne hache, hou hou hou hou hou, Nord, examine grotte, Nord, prends fanal, Sud, allume fanal, Nord, pousse barque, monte dans barque, pose fanal, rame, prends fanal, balance fanal, balance fanal, balance fanal, attends, rame vers caisse, prends caisse, rame vers plage, descends de barque, descends caisse, porte caisse, Sud, pose caisse, ouvre caisse, prends pistolets, Nord, Ouest, Ouest, nage, nage, nage, F4, F4, discute avec homme, donne pistolets, attends, Nord, discute avec femme, discute avec femme, mange, Sud, examine Ouest, Grimpe arbre, saute balcon, Nord, examine endroit, éteins bougie, prends bougie, F2, CA IRA, Sud, saute à arbre, descends arbre, Est, Nord, F4, examine salle, prends sacoche, examine sacoche, prends livre, Sud, cache sous escalier, attends, sors de sous escalier, F4, Est, discute avec homme, oui, échange dossier, prends bourse, Ouest, Sud, Sud, Est, soulève pierre, tue serpent, prends serpent, pose serpent, mets hérisson dans sacoche, Sud, Est, attends, pose hérisson, monte dans diligence, St Florent, donne bourse, ouvre boîte, frotte batonnet sur plaque, allume bougie, lance bougie sur charette, attends, Ouest, Nord, montre pistolet, prends pistolet, donne pistolet, Est, soulève drap, prends habits, Ouest, Sud, mets habits, Ouest, Nord, Est, ouvre fenêtre, donne dossier, Ouest, frappe à porte, entre, Ouest, tue homme, discute avec homme, sous le parquet, enlève lattes, examine cache, lis livre, Nord, et voici un repos bien mérité...

Jérôme Péronnier

ARKANOÏD II

Vies infinies, encore Discology

En mode Edition, éditez la piste 03, secteur C3, puis, à l'adresse 0099, transformez un M = 2 en M = 3.

M.A.F.I.A (Mini Association des Frangins Inséparables Américains)

NEBULUS

Solution du premier tableau

Droite, aller porte, gauche, aller ascenseur, aller porte, gauche, aller ascenseur, droite, aller ascenseur, gauche, détruire mur, détruire balle, monte escalier, aller porte, droite, détruire balle, aller ascenseur, gauche, se laisser tomber, gauche, détruire balle, gauche jusqu'au bout, se laisser tomber, aller ascenseur, se retourner vers la droite, sauter pour atterrir sur la 2e brique, droite, aller porte, gauche, aller ascenseur, gauche, aller porte, droite, aller porte, fin du premier tableau, bonne chance pour la suite...

Jérémy Routier

STRIKE FORCE HARRIER

Trois façons de s'envoyer en l'air

La première est la plus évidente pour un avion :

1) Sélectionner Joystick ou Clavier (J ou K).
2) Positionner les réacteurs à l'horizontale (touche 5).
3) Mettre les réacteurs aux 3/4 de leur puissance.
4) Tirer sur le manche et Vraaooum !..

La deuxième correspond plutôt à celle d'un hélicoptère :

1) Sélectionner J ou K.
2) Positionner les réacteurs à la verticale (touche 3).
3) Mettre les réacteurs soit aux 3/4, soit au 1/4, soit à la moitié de leur puissance selon la vitesse d'ascension désirée.
4) Laisser faire et zooouu !..

La troisième est assez spéciale :

1) Sélectionner J ou K.
2) Positionner les réacteurs à l'oblique (touche 4)
3) Mettre les réacteurs à la moitié ou aux 3/4 de leur puissance selon la vitesse désirée.
4) Et hooop !..

Edouard Wgeux

INERTIE

Face 1

Planète 1	Planète 2	Planète 3	Planète 4	Planète 5
J12C58	**A35F13**	**J74V99**	**KIM742**	**SUNC79**
ZOUPI = C	STYLO = E	J12C5 = E	SYMPA = C	HELLO = E
JOBOB = C	KIMWI = C	WC464 = C	CORIN = C	POPOF = E
ZOUPO = E	FUXOS = E	PL312 = E	ZIGWI = C	BADOU = E
TAMIS = E	STILO = C	ST512 = C	KRIPO = C	ADADA = C
KNECK = C	ORVAL = E	XY312 = E	BIBIP = C	ZEBRA = C
TAMOS = C	XUTTI = E	DF178 = C	ZIGOS = C	TITIX = C
	BALLA = C	PI852 = E	PUTIN = C	TUTUT = C
	KITOU = C	XX007 = C	FACE? = E	LOVER = C
	ZABOU = C	WCTO8 = C	PILE? = E	TOTOF = C
	XOTTI = C	WC664 = E	GENTI = E	KILER = C
		LEPEN = E	FACHO = E	YOUPI = C
		TKC99 = C	BIBOP = E	GOGOL = C

Vies infinies aux cinq premières planètes

Code des planètes, nom des espions (E) à tuer et des cosmonautes (C) à délivrer :

1) Insérez votre disquette contenant *Inertie*.
2) Tapez le programme (sans erreur de préférence).
3) Lancez-le par Run.
Le déroulement des opérations est assez lent (aux alentours d'une minute), mais le résultat est épatant...

Patrice

```
10 '***************
20 '*I N E R T I E*
30 '*Vies infinies*
40 '* 5 premieres *
50 '*   planetes  *
70 '***************

80 MEMORY 20535
90 LOAD"SHL.BIN",&50
38
100 POKE &7AC9,255
110 |ERA,"SHL.BIN"
120 SAVE"SHL.BIN",B,
&5038,20300
130 LOAD"EJR.BIN",&5
038
140 POKE &7AC9,255
150 |ERA,"EJR.BIN"
160 SAVE"EJR.BIN",B,
&5038,20300
170 LOAD"WTE.BIN",&5
038
180 POKE &7AC9,255
190 |ERA,"WTE.BIN"
200 SAVE"WTE.BIN",B,
&5038,20300
210 LOAD"INV.BIN",&5
038
220 POKE &7AC9,255
230 |ERA,"INV.BIN"
240 SAVE"INV.BIN",B,
&5038,20300
250 LOAD"ZBB.BIN",&5
038
260 POKE &7AC9,255
270 |ERA,"ZBB.BIN"
280 SAVE"ZBB.BIN",B,
&5038,20300
```



Code des planètes, nom des espions et des cosmonautes

Face 2

Planète 6	Planète 7	planète 8	planète 9	planète 10
G8I365	**RS232C**	**UBI57H**	**O97P94**	**T78S26**
GAZOU = E	BANAN = E	ERTOC = C	FOLIE = C	MIDDY = C
SRONI = E	NAVET = C	AMOUR = C	JAMIE = C	
GRONI = E	POIRE = C	JOHNS = E	MIDIX = C	
DRONI = E	CDROL = E	ARCAD = E	KOJAX = E	
AFTER = C	POMME = C	LOVER = E	K2000 = E	
PC007 = E	SHIFT = E	MICRO = E	STAKI = E	
BRONI = C	USAAA = C	ECTOR = E	HUCTH = C	
FRONI = C	CHEPA = C	BEBER = C	37DEU = C	
ZALLO = E	OUHOU = E	MACRO = C	BODIX = E	
PRONI = E	JERIT = E	ARCAN = C	CANIX = C	
CRONI = C	IDIOT = C	SMITH = C	CRAY1 = E	
HOURS = C	LAITU = E	TRIAN = C	ORDIX = C	

Eric PASQUALE, Olivier REYBAUD et Bernard MEAUDE

2e FESTIVAL

OCTOBRE

VENDREDI 14

SAMEDI 15

DIMANCHE 16

FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.
L'informatique de loisirs méritait bien son salon.
Après le succès du 1er Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.
Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)
Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

Espace Champerret. Métro

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 941

DE LA MICRO

ESPACE
CHAMPERRET
10 H - 19 H

Entrée 25 F

Voir, choisir, comparer

TORRES

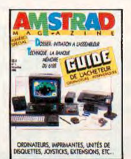
Porte Champerret. Paris 17e

60 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

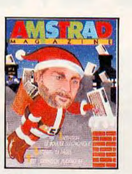
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



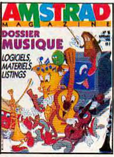
N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



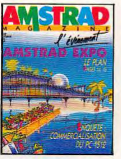
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



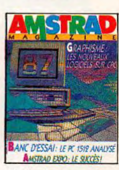
N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW. Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai : le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



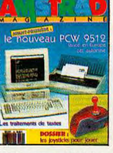
N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.

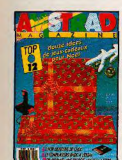


N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.

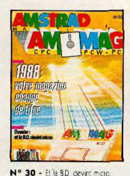


N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.



N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



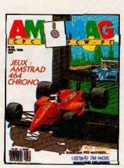
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



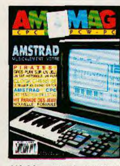
N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.



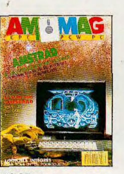
N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



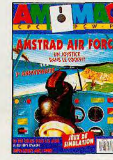
N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



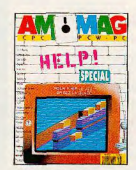
N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



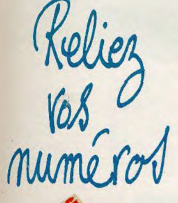
N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace.
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



N° 36 - Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.



N° 37 - Spécial Help.





B O N   D E   C O M M A N D E

Coupon à retourner à : AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 F : n° 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
(entourez celles que vous désirez) Collection de 6 cassettes : 300 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F. ☐ n° 33, 34, 35 : 140 F. ☐ n° 36, 37, 38 : 140 F. ☐ n° 6HS : 120 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS **nos 1, 2, 3, 8, 9, 12, 14, 15 épuisés**
☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34,35,36,37 : 375 F. (envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit) ☐ Collection de 12 numéros au choix : 160 F (envoi gratuit)

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM ____________________ PRENOM ____________________

RUE ____

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________

TAB ____ PNS ____ Date   Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



HIT-PARADE DE NOS LECTEURS

L'approche timide de quelques titres prometteurs, dont il était question dans notre numéro 37, se fait cette fois plus pressante. L'ostensible apparition de quelques nouveautés menace à l'évidence le trône désormais vacillant de nos vedettes mensuelles coutumières. Vive la révolution !

1 - **Barbarian** (Palace Software) — ↗ 1
2 - **Arkanoïd I** (Imagine) — ↘ 1
3 - **Gryzor** (Go !) — ↗ 6
4 - **Renegade** (Imagine Software) →
5 - **Bob Winner** (Loriciels) — ↗ 2
6 - **Ikari Warrior** (Elite) — ↘ 1
7 - **Sapiens** (Loriciels) — ↗ 1
8 - **Trantor** (Go !) — ↘ 2
9 - **Sram II** (Ere Informatique) — ↗ 4
10 - **World Class Leader Board** (Acess Software) — entrée nouvelle
11 - **Prohibition** (Infogrames) — ↗ 4
12 - **Mach 3** (Loriciels) — entrée nouvelle
13 - **L'Ange de Cristal** (Ere) — entrée nouvelle
14 - **Arkanoïd II** (Imagine) — entrée nouvelle
15 - **Predator** (Activision) — entrée nouvelle
16 - **MGT** (Loriciels) — ↘ 4
17 - **Driller** (Incentive Software) entrée nouvelle
18 - **Trivial Pursuit** (Domark) — ↗ 1
19 - **Nigel Mansell's** (Martech) — entrée nouvelle
20 - **Bubble Bobble** (Firebird) — entrée nouvelle



↗ : en hausse
↘ : en baisse
→ : sans changement
(symbole) : entrée nouvelle
Les chiffres qui figurent à la droite des signes correspondent au nombre de places gagnées ou perdues.

LES GAGNANTS DU MOIS

Brulin Christophe - *Conches*
Bonhomme Thierry - *Lagny*
Gauducheau Vincent - *Bussy St Georges*
Savoye Emmanuel - *Lille*
Delamare Grégory - *Moissy Cramayel*
Ouvrein Bruno - *Dunkerque*
Courtaud Pierre - *Neuville Les Dieppe*
Hilladjian Fabrice - *St Cyr sur Loire*
Sanou Salif - *L'Hay les Roses*
Renauld Philippe - *Cazeres*

HIT-PARADE DES REVENDEURS

(Ce hit-parade nous est communiqué par Micro Informatique Loisirs, 30, faubourg St Jacques, 37500 CHINON

1 - **Nigel Mansell's** (Martech)
2 - **Crazy Cars** (Titus)
3 - **Classic n° 2** (Titus)
4 - **Astérix** (Coktel Vision)
5 - **Mallette** (Fil)



6 - **Album Epyx** (Epyx)
7 - **Bob Morane** (Infogrames)
8 - **4H** (Digital Integration)
9 - **Imagine Arcade Hits** (Ocean)
10 - **Platoon** (Ocean)

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds Amstrad PCW 9512 C, double emploie, état neuf, garanti 8 mois. Valeur 6 500 F, vendu 6 000 F + disquette vierge. Tél. : 26.80.59.18.

Vds 464 coul, 1 500 F + synt de parole 200 + nbrx jeux et livres. Demander Christophe au 31.73.73.90, à Caen.

Vends Amstrad 6128 couleur, acheté à Noël 86, plus 30 disk (env. 100 jeux), plus manette de jeux + revues. Le tout : 3 000 F. Danon Antoine, 11, rue de Furstenpecarruck, Livry Gargan 93190. Tél. : 43.30.20.17.

Vds CPC 6128 coul + lect 5" 1/4 + 35 disks (125 progs) + meuble + lect K7 + cable + revues + livres. Tél. : 60.29.12.29. Prix : 4 200 F.

Vds Amstrad PCW 8256, excel état + disque systèmes + multiplan + dbase + locoscript + alienor compta + livres. Tél. : 43.20.12.56.

Vds 664 (couleur), TBE + 50 jeux et util sur disk et K7 + joystick + cable magnéto. Le tout : 2 800 F. Tél. : 46.82.07.24, après 18 h (Sébastien).

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux et utilitaires + documentation. Le tout : 1 900 F. Tél. : 40.94.76.65, HB ou le 43.50.73.67, après 19 h. Thierry.

CPC 6128 mono, 2 000 F. Impr DMP 2000, 1 000 F. Excel état. Tél le soir (1) 40.92.15.47 (Paris).

Vds 6128 couleur, 2 500 F + nb livres + assembleur + flipper + nb revues depuis l'origine, liste sur minitel. Tél. : 91.85.81.51. Bl Mareel.

Vds CPC 6128 C + okimate 20 + jasmin Amsd + revues + boîte rang + livres + nbx logiciels. Tél. : 90.58.15.89. Dép 13.

Offre unique ! Vends Amstrad CPC 464 + lecteur disk + nombreux jeux + moniteur mono. Valeur réelle 6 000 F, vendu 1 600 F. Très peu servi. Paris. Tél. : 42.94.17.46.

6128, vds disc (bactron, cauldron 2, complications + 150 autres et nbreux utilitaires, environ 85 F le disc), ou échange contre new. Tél. : 64.34.17.84.

Vds 464 + crayon optic + disquettes + K7 + livres + jeux. Sarre François, 21, rue des Pins, 90850 Essert.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + drive + jeux + docts divers + Pascal avec manuel + joystick, 3 000 F. Tél. : 48.73.98.60.

6128 vd orig wordstar, amypagemaker, éducatifs, gestion, club, tassign, db compiler + livres PCW datamat ACTI, DTTPAO, damoclès. Tél. : 90.79.24.05.

Vds CPC 6128, très bon état + nombreux jeux + copieurs & utilitaires + meuble micro-informatique. Le tout : 3 000 F. Tél. : 43.77.87.69 (16.1).

Vends D base 2 sous célophane et emballage origine, jamais ouvert, 600 F. Vends H basic original, 300 F. Tél. : 76.75.56.94.

Vds/éch interface disc 464 reconfigurée pour lecteur(s) 3/3, 5/5, 25 en drive A/B. Tél Raphaël Berna, 43.72.64.64, 75012, après 21 h 00.

Vds 5 P 1/4 jasmin, drive A et B, sans modif du CPC, neuf, 1 400 F. J.P Delumeau, 18, rue de Liepvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17, ap 18 h.

Oyez ! Vds CPC 6128 mono + « ????? », 2 000 F + magnéto, 220 F + 100 disks + revues Am-Mag, Amstrad, Amstar... Tél. : 40.75.01.74, demander Thierry.

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux + 2 joysticks + lecteur cassettes + livres et revues. Le tout en TBE : 3 900 F. Tél. : 46.60.71.15, demander Stéphane.

Vds CPC 6128 mono + discology 5, 1 + hercule II + multiplan + turbo 416 + master + disc + magazines + jeux. Prix : 1 900 F. Demander Olivier. Tél. : 46.42.28.57.

Vds PPC 512 D, deux lecteurs 720, VO, neuf, 5 000 F. M. Villerme Jean-Paul, 6, allée Pierre Lescot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.40.91, le soir.

Vends CPC 6128 Qwert 1 y.catt, imprimante DMP 2160 + lecteur 3 FD1 + synté vocal technimusique + stylo optique + 2 boîtes rangements transparentes + ruban DMP + rallonge écran/clavier + AMX + cordon magnéto + doubleur joy + joystick + plus de 60 disquettes, nombreux jeux et utilitaires, dessin. Le tout en TB état. Prix : 8 000 F. Tél. : 34.69.04.47 (le soir). Demander Alain (en cadeaux : housses moni, clav, FD1).

Vds CPC 464 mono + DDI-1 + souris AMX + extension DK'Tronics 64 K + très nombreux logiciels et livres, 4 500 F. Tél. : 42.88.77.70, av 20 h (Paris).

Vds CPC 6128 couleur + joystick + disquettes jeux + calculmat, 3 600 F + magnéto laser DR 10, 200 F. Tél. : 45.54.58.58. Issy-les-Moulineaux.

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux + logiciels tt texte, tableur, fichier (valeur 950 F) + brochures : 5 000 F. Tél. : 44.58.12.38 (après 18 h). Demander Sandrine.

Vends moniteur couleur pour Amstrad CPC 464, 664, 6128. Tél. : 30.99.33.40 ou 47.94.51.21. Prix : 1 000 F.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 3 joysticks + 100 disks (jeux, utilitaires) + revues. Le tout : 4 000 F. Tél. : 39.84.30.35, après 20 h (urgent).

Urgent ! Vends 6128 couleur + lecteur K7 + 70 disks (140 jeux & utls) + nbres revues. Contacter Sébastien au 48.41.15.28, après 19 h 00.

Vends discs 3P, pour CPC 6128, pleines de jeux au choix, cause 5P, 50 F une. Liste à Vialis Lea Vitrolles, 48700 St-Amans. Tél. : 66.47.37.84.

Vends Amstrad 464 mono et lecteur 3 DD1, 3 800 F. Lecteur 5 1/4 F1X Vortex, 2 400 F. Tél. : 32.53.51.16, seulement le week-end. Demander Christian.

Vds CPC 464 coul, 2 000 F + DD1, 1 100 F + DMP 2000, 1 100 F + TTX Textomat + nbx logiciels orig + revues, le tout, 4 800 F. Tél le soir 46.78.38.95.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 130 jeux + livres (janvier 87). Prix intéressant, 3 300 F. Dépêchez-vous. Tél. : 48.57.28.26 de 18 h. à 22 h.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + Crayon optique + K7 jeux (10), TBE, 3 000 F. Tél. : 32.28.95.89

Vds méthode simple pour réparer livres, relier, phocopies, contre 50 F + env. timbrée à M. Liès Gilbert, Choloy - Menillot, 59, rue de Toul, 54200 Toul.

Vds, mais préfère échanger jeux pour PC 1512. Liste sur simple demande à Picard Olivier, 11, Allée Lancelot, du Lac, 35136, St Jacques. Tél. : 99.30.15.05

Vds disquettes 3 pour CPC 6128 pas chères. François Lex, Le Griottier, Les Vergers, Du Moulin, 05000 Gap, Tél. : 92.51.58.60

Vds moitié prix, disk 6128, liste contre env. timbrée. Alain Claude, 122, av. Jean Jaurès, 93500 Pantin.

Vds Amstrad CPC 464 monoch. + lecteur disquettes + extension 64 KT + manuel + 5 jeux, TBE. Prix : 2 800 F. Demandez Philippe au 48.79.05.04

Vds plus de 1000 logiciels de jeux et utilitaires pour CPC 6128, vite ! écrire à M. Thiery Laurent, route de Metz, 55210 Vigneulles.

Vds AM 1640 20M coul. garantie + imprimante LX 80 + nbx log. + dis. vierges + doc., 15 500 F. M. Geoferoy, Tél. : B 43.62.08.14, D 39.52.37.87, après 19 h.

Vds imprimante Okimate 20, + 6 rubans + cordon + logiciel, recopie, écran, peu servi. Prix : 1 700 F. Tél. : 78.05.38.81, Lyon, Frédéric.

Vds dossier détaillé (24 pages), imprimé par DMP 2000 sur planètes du système solaire, 35 F., programme d'origine 130 F. (av. d7). Tél. : 54.35.13.65

Vds CPC 6128 couleur + jeux dont nouveautés + Joystick + revues + utilitaires. Prix : 3 000 F. à débattre. Tél. : 69.04.70.89, après 17 h.

Vds PC 1512 DD moniteur NB, encore sous garantie, + intégrale PC, + jeux, + joystick, + 40 disquettes, + houses, 5 500 F. Tél. : 94.69.34.98. HB.

Vds CPC 6128 Mono + Digitaliseur + 11 originaux + kit télécharge + doc. + doubleur + 2 joysticks + cordon K7 + 30 discs + 32 revues. Le tout, 5 500 F. Florent, Tél. : 54.81.11.66

Vds lecteur 5' 1/4 SD-DF état neuf, servi 3 h 00. Livré avec interface, 900 F., à débattre. Tél. : 93.60.27.27 (après 18 h.)

Vds crayon optique neuf Thomson + nbx jeux sur Amstrad en cassette. Demander liste, réponse assurée. Gemonet, St Léger en Bray, 60155, Rainvillers.

Vds rubans pour DMP 2000 neufs, 60 F., (port non compris) + Jade (original) + notice : 300 F. Leblanc Jérôme, 8, rue Albert Camus, 38320 Eybens.

Vds CPC 6128 + Joys. + 10 disquettes vierges gar. 4 mois, 2 600 F., Tél. : AM. 43.40.02.07, soir, 45.86.48.18

Vds PC 1512 SD mono + gem; + multiplan + emballage origine + imprimante LX 800, état neuf. Le tout, 6 500 F. Tél. : 93.73.68.20, Nice.

Vds nbx softs, K7, disq. d'origine + doc., livres, accessoires, pour CPC. Liste CTR, env. + timb. à Chahvekilian D1, rue de la Marée, 95150 Taverny.

Vds CPC 6128 très bon état encore, garantie 7 mois + Josticks + 5 disquettes, 2 600 F. Gougelet Véronique, 12, rue Berthelot, 51000 Chalons.

Vds D7 3P, PL, jeux (250), 6D, choix T. Renegade, Bad Cat, Ripoux, Disco V5, Transfo 3000, etc. Prix : 20 à 50 F. Tél. : 44.53.20.63 pour liste complète.

Possède 6128 : Vds console Sharp MZ 820, prise péritel, avec 3 logiciels de maths pour 6128 Disk + Disk « Europe », prix : 4 000 F. Ecrire à Jean-Claude Bécuwe, App. 9, 12, Pottier, Tour des Hêtres, 62210, Avion.

Vds CPC 6128 monochrome + disk Amsoft CPC plus manuel en français, 2 000 F. (à débattre). Tél. : 34.61.85.02 après 18 h.

Vds originaux pour CPC 464, 50 F. pièce (Ramparts, Road Runner, Cobra, etc.)Tél. : 21.73.61.11

Vds PC 1512 DD Mono, 87, peu servi + livres + nbx logiciels + doc. Tél. : 45.69.84.36 après 19 h. ou 34.60.13.55, poste 436.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur jamais servi + disquettes + joystick + livres. Le tout, 2 500 F. Tél. : 39.85.22.67

Vends disks 3 news, cause achat. 5 pouces 40 F pièce. Liste sur demande. Dominguez Armand, pr, 12, allée Verte, 93200 St-Denis.

Vds cassettes de jeux pour CPC 464 (super sprint, infiltrator, tt racer). Tél. : 39.78.87.62, demander Pascal. 50 F 1 cassette.

Vds Amstrad 6128 coul, avec nbx disc pleine, 3 500 F. Vds imprimantes, 2 pour le prix d'une, 1 500 F. Vds modem, 1 000 F. Tél. : 39.90.95.42.

Vds lect Vortex 5' 1/4 (708 K) : 1 500 F. Moniteur couleur : 1 000 F. Imprimante Seikosha LQ : 1 200 F. Taing. Tél. : 42.41.24.71 (Paris), après 20 h ou 12 h - 14 h.

Vds CPC 464 couleur + notice + joystick + 60 jeux env + crayon optique DK'Tronic + pleins de livres, très bon état, 2 400 F. Tél. : 42.53.95.87.

Vds disks originaux, la solution : 450 F, death wish 3, buggy boy, road runner, indiana jones, 4 aces, big 4 vol 2, gryzor, ocean all star hits, amstrad gold hits 3, album loriciel : 100 F l'un ou 800 F les 10. Ecrire à E. Ansiaux, 6, rue de la Porte, Balan, 08200 Sedan.

Vds plus de 1 500 jeux et util pour CPC 6128, prix très bas. Che programme de déplombage. Tél. : 42.38.48.25, Aix-en-Provence.

Vds Amstrad PC 1512 DD couleur, peu servi + logiciels et livres. Prix : 800 F. M. Hervo Patrick, 6, avenue Wilson, 56000 Vannes.

Vds CPC 6128 coul (TBE) + 50 disks de jeux + lecteur K7 + souris + joy + nombreuses revues + textomat. Le tout à 3 650 F. Demander Renaud après 18 h au 39.65.65.16.

Vds CPC 6128 couleur, état neuf + 20 disks avec jeux. Tél. : 48.67.06.39. Prix : 3 000 F.

Vds imprimante Seikosha SP 1000, 120 CPS pour CPC 6128 (état neuf) + cable + papier + notices. Le tout : 1 000 F. Tél. : 39.64.21.89.

A v. CPC 6128 monochrome, TB état + 100 logiciels tts sortes + adaptateur TV couleur + joy. Le tout : 2 500 F. Calvados, Les Rioults, Prétreville 14140. Tél. : 31.32.36.69. Mézière.

Vends ordinateur PCW 8256 avec imprimante et 3 logiciels. Prix : 3 300 F. Le tout n'ayant que 2 mois d'utilisation. Tél. : 64.28.51.55. Marc. 77.

Vds CPC 6128 mono + basic, logo, assembleur + utilit, jeux + accessoires... Prix : 3 300 F. Contacter Laurent. Tél. : 39.69.27.11. Paris, banlieue.

Vds disk 3 plein, cause passage 5 1/4, 50 F. Recherche masterfile et Amx pagemeaquer avec notice pour 6128. Adresse : Massoc Michel, St-Clar 32380.

Vds CPC 464 mono + DDI-1 + synthé vocal + adaptateur péritel + jeux cassettes + jeux disquettes + joystick + livres, 2 500 F. Tél. : 69.41.01.64. 18 h.

Vends Amstrad CPC 464 (clavier Azerty), écran couleur, état neuf (début 88) + 30 jeux + 1 joystick. Prix : 2 290 F. Tél. : 40.33.03.58, lundi au vendredi 18 h.

« Cause achat PC 1640, vds pour CPC 6128, 2 logiciels d'astrologie : miroir astral et horloge astrale au prix de 350 F (au lieu de 670, voir publicité dans cette revue). S'adresser à Geyer Dominique, 23, rue de Bitche, 57410 Glasenberg. »

Vds CPC 464 mono + nbx jeux commerc + livres : 1 300 F. DDI 1 + cable + CPM + logo : 1 200 F. Adapt péritel : 250 F. Prix à débattre. Tél. : 61.92.28.77. Philippe.

Vds CPC 464 mono + 110 jeux + 2 joystics switch joy + double prise. Le tout : 2 000 F. Tél. : 91.35.31.07, le soir.

Vends jeux d'origine sur CPC 6128, beymond the ice palace, karnov, bionic commando, platoon, bob morane SF (100 F), skate crazy, barbarian, crazy cars, le maître des âmes (85 F). Tél. : 30.42.96.10.

URGENT ! Vends ordinateur CPC 464 + moniteur couleur et manette : 2200 F. NEUF. Lecteur de disquette FD1 + 10 D7 pour 1100 F. Tél.:(1) 45 57 37 83 (bur.) et à partir de 18 h : (1) 60 16 00 25.

ACHATS

Amstrad PC 1640 DD et ECR EGA : 30 % moins cher : 8 000 F. (cse budget serre) Tél. : 76.42.16.23, Laroche, 7, rue Honoré de Balzac, 38400 St Martin d'Heres.

Winner's AT 286 : 8/12 MH, 512 K, CGA + EGA + HGA, 2 Ser + 1 Par, 1 Disc 5P1/4 (1, 2 MD) + Dur (20 Mo), Ecr Ega : 40 % moins cher : 9 000 F. (cse budget serre). Tél. : 76.42.16.23.

Achète lecteur Disk DD1, bon état, environ 1 000 F. Région 60 - 95. Tél. : 44.22.20.39

VENDEZ VOTRE MATERIEL AU FESTIVAL DE LA MICRO

INFORMATIONS : VOIR ENCADRE PAGE 7

Achète originaux en excellent état avec notice. Fer Flamme, max; 100 F., et Silent Service, max. 60 F. pour CPC 6128. Denis au 40.81.84.65 le soir.

Recherche extension mémoire 256 Ko, DK Tronics et Light Pen DK Tronics pour CPC 464 et pour moins de 700 F. Tél. : 46.81.66.80

Achète comptant 6128 coul. Amstrad et PC 1640, 20 Mo pour club. Cherche contacts PC pour échange. Vds disc 3 pouces cause achat 5 pouces. Tél. : 23.70.21.93

Achète logiciels documentés Astro Numérologie - Horoscopes, etc. pour PCW 8256 et Imprim. Faire offre à Gheb, BP n° 8, 46260, Limogne en Quercy.

Achète livre de poche Marabout Informatique intitulé « CP/M Facile », édité en 86, introuvable, Librairie Anderson. PB 73, 84006 Avignon Cedex.

Urgent ! Achète à petits prix tout sur ZX81 : clavier, cartes... et surtout cartes, E/S, livres, robotiques. Tél. : 21.43.51.76, samedis, 18 h.

Cherche tout périphérique et logiciel pour CPC 6128 et notice. Favergeat Jean Claude, route de Lyon Vimines, 73160 Cognin.

Cherche clavier 6128/664 - Interface 5''1/4 pour 464. Logiciel de compilation 5''1/4 720 Ko pour drive 80 pistes tournant sur 6128. Jacky au 48.49.86.41

Bon de commande PA page 27

ECHANGES

Echange oscilloscope TORG C194 + livres disquette contre lecteur DD4 ou clavier 6128 ou divers matériels pour 664, (Jeux, Programmes). Tél. : 82.56.95.17

CPC 6128, cherche contact pour échanges, nouveautés. Tél. :41.72.24.72, Martinez Stéphan, les Complants, 49170 Savennières.

Recherche Oric Atmos, parfait état, contre nbx jeux pour 6128 sur 3 P dont je fournis les disks. Contacter Olivier au 47.06.54.69

Echange nbx logiciels sur 6128, possède lect. 3 P et 5 P 1/4. Réponse assurée. Ecrire à Franck Landon, 1, rue Max. Gorki, 42800 Rive De Gier.

Amstrad 6128 recherche contacts et échanges, idées et softs ; demandes sérieuses. Ecrire à : Claude Dupeyrat, Bat. A1, 75, bis rue Chevalerie, 37100 Tours.

Cherche correspondant sur CPC 6128 pour échanges de jeux, trucs et astuces. Tél. : 38.90.20.96, appelez à partir de 20 h.

464 + DDI cherche corresp. sérieux et sympa pour échange prog. sur disc 3'', nombreuses notices dispo. Simon, BP 11, 92235 Gennevilliers Cédex.

Echange jeux (K7) avec personnes possédant mirage Imager. Envoyez liste à : Schorb Xavier, 9, rue Erckmann-Chatrian, 57620 Goetzenbruck.

CPC 464 échange plus de 100 jeux dont Mach 3, Out run, Wizball, etc. Envoyez vos listes à Franck Poletti, rue des Sapin, 55320 Dieue.

CPC 6128 cherche contacts rapides et sérieux pour échanges softs. Adresser liste à Pierre Gherieb, 139, rue Roger Salengro, 93700 Drancy.

Ech. jeux sur CPC K7. Env. votre liste à Bourrat Jean-Michel au Bourg de Montchal Cidex 6, 42360 Panissières (sérieux). Tél. : 77.28.74.36

Ech. jeux en 3 et 5 1/4 Vortex (D). Echangerais news contre news ou mes vies contre news. Tél. : 34.86.53.71 (pour échange racide, demander Frédéric).

Ech. log. éducatifs et autres pour 6128. Envoyer liste à M. Cernay, 235, rue de Plaisance, 27160 Breteuil Sur Iton. Tél. : 32.29.97.95.

Ech. ou vends nbx jeux Disc (Blood...). Téléphoner au 23.73.17.89, après 18 h, demander Jérôme. (pas sérieux, s'abstenir).

DIVERS

Vends Tilt n° 11 à 16 (9 F.), n° 17 (15 F.), n° 18 à 25 (9 F.), n° 26 (17 F.), n° 27 à 32 (11 F.), n° 36 à 41 (13 F.), n° 44 - 45 - 47 - 50 - 51 (13 F.) n° 56 (15 F.). Vends aussi jeux CPC 6128 d'origine (Platoon, Barbarian). Tél. : 30.42.96.10, demandez Xavier.

CPC 6128 rech. corresp. très sérieux, possède BCP de news. Eric Ringeval, 4, rue du 8 mai, 59264, Onnaing. Tél. : 27.36.14.34, après 19 h.

Recherche listings en tous genres surtout utilitaires et programmes musicaux pour CPC 464. Y. Caron, 21, rue H. De Balzac, 59790, Ronchin.

Microgram est un nouveau Fanzine pour CPC sur disk 3'', n° 1, sept-oct, 40 F. par chèque bancaire ou postal, ou docu. sur demande (joindre 1 env. timb. pour la rép.) à Stéphane Carre, 12, rue de Colmar, 59290 Wasquehal.

Possesseur de CPC et quelques jeux, le club Picture est pour vous solutions de jeux. Ecrire à Club CPC MJC, 5, T. Boufart, 76400 Fecamp.

Cherche correspondants sérieux pour CPC 6128. Envoyez liste à Vialis Léa, Tél. : 66.47.37.84, Vitrolles, 48700 St-Mans. Réponse assurée.

Stop ! Gagnez de l'argent honnêtement en restant chez vous. Jdre envel. timbrée à Wilfrid Ravie, 140, rue des Vignerons, 77350 Le Mee.

Equipez vos disquettes d'un gestionnaire sûr pour 51 prog. Lancement direct, description, suppression. 1 disq. 3'', 171 K Free par face. 150 F. net. M.F.R. Le marais - Mesple, 33980, Audenge.

Equipez vos disquettes d'un gestionnaire sûr pour 51 prog. Lancement direct, description, suppression. 1 disq. 3'', 171 K /face, M.F.R. Le marais - Mesple, 33980, Audenge.

Vds méthode simple pour réparer livres, relier, photocopies, contre 50 F. + env. timbrée à M. Liès Gilbert, Cholloy-Menillot, 59, rue de Toul, 54200 Toul.

Amstrad Tel + vous attend sur votre minitel en octobre avec ses pokes. Trucs. Vies-Inf. PA. Bal. etc. Vite ! 16 (1) 34.22.09.22 et 24 h/24

Gagnez au tapis-vert avec votre PC grâce au soft d'Amstrad Tel +. Ecrivez au 10, rue Daubigny, 95300 Pont Oise ou par minitel : 34.22.09.22

Débutant en PC 1512 cherche contacts jeux utilitaires éducatifs. Ouvert à toutes propositions. Boronski Martin, 3, Allée du Danemark, 91300 Massy.

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

NOUVEAU !
Pour vos commandes
N° VERT (APPEL GRATUIT) **05 05 13 00**

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

- AMIGA
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST
- APPLE II
- APPLE GS
- MACINTOSH — *Nouveautés*
- COMMODORE — *Hit-parades*
- IBM PC - PC 1512 — *Sélections*
- MSX — *Promotions*
- PCW — *Messagerie*
- ATARI XE-XL — *Commandes*
- ATARI 2600 — *etc.*
- SEGA
- SPECTRUM
- THOMSON
- PERIPHERIQUES
- MANETTES

et aussi les parutions prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.

3615 CLUBTEL ✱ STAR

Commandez par Minitel : **– 10 %**

MINITEL -10 %

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BILAN +	895 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8556)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1 395 F
HISTOIRE D'OR	99 F
JEWELL OF DARKNESS	185 F
JINXTER	225 F
KNIGHT ORK	215 F
* LIGHT PEN NEWSDESK	895 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	349 F
MASTERFILE 8000	549 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
SILICON DREAMS	185 F
* SOURIS + INTERFACE F. STUDIO	995 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TASPRINT	265 F
TOP SECRET	229 F

TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

AMSTRAD

6 PACK VOL	95 F	145 F
* 1943	95 F	145 F
A.T.F.	75 F	135 F
* ACTION	145 F	195 F
* ACTION FORCE	95 F	153 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ALBUM UBI	149 F	175 F
ALBUM EPYX	99 F	159 F
ARCADE ACTION	109 F	185 F
ARKANOID 2	89 F	139 F
ARTIC FOX	149 F	175 F
ASPHALT	115 F	149 F
BAD CAT	95 F	145 F
BALL BREAKER	55 F	
* BARBARIAN II	85 F	135 F
BARD's TALE 1	95 F	195 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
BOBO	155 F	195 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CHARLIE CHAPLIN	95 F	145 F
CHUBBY GRISTLE	75 F	149 F
COMBAT SCHOOL	85 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	95 F	139 F
DARK SIDE	95 F	139 F
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DESOLATOR	95 F	145 F
DRAGON'S LAIR II		109 F
* DREAM WARRIOR	95 F	139 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	139 F	159 F
* EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99 F	145 F
ENDURO RACER	75 F	109 F
F-15 STRIKE EAGLE	95 F	145 F
FER ET FLAMME		249 F
* FIRE AND FORGET		135 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAME SET ET MATCH	115 F	159 F
* GARY LINEKER'S SUPER SKILLS	95 F	145 F
GAUNTLET II	95 F	139 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
* GOLD SILVER BRONZE	145 F	195 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
* GREAT GIANNA SISTERS	99 F	129 F
GRYZOR	95 F	145 F
GUNSHIP	145 F	185 F
GUNSMOKE	95 F	145 F
HERCULES	95 F	145 F
HIT PACK II	99 F	135 F
HIT PACK III	99 F	135 F
HOPPING MAD	95 F	145 F
* HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS	99 F	145 F
IMPACT	99 F	149 F
IMPOSSIBLE MISSION II	89 F	135 F
INTERNATIONAL KARATE +	39 F	
JACKAL	55 F	89 F
KARATE ACES	115 F	159 F
KARNOV	95 F	145 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	145 F	199 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBOURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	179 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA PANTHERE ROSE	99 F	145 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LE NECROMANCIEN		129 F
* LEADERBOARD COLLECT.	145 F	185 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES PRIVES	145 F	195 F
M'ENFIN	129 F	165 F
MANGE-CAILLOUX	85 F	129 F
MARAUDER	89 F	139 F
MASQUE PLUS		169 F
* MATA HARI	145 F	195 F
MATCH DAY II	85 F	139 F
MICKEY MOUSE	95 F	145 F
NIGEL MANSELL	99 F	145 F
NIGHT RAIDER	95 F	145 F
OUT RUN	95 F	139 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PAPERBOY	75 F	125 F
PEGASUS	145 F	189 F
* PETER BEARDSLEY'S INT. FOOT	89 F	155 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PIRATES		145 F
PLATOON	85 F	145 F
PREDATOR	85 F	139 F
PRO BMX SIMULATOR	69 F	
PROFESSION DETECTIVE		199 F
RASTAN	75 F	135 F
RENEGADE	75 F	125 F
* ROAD BLASTER	95 F	139 F
ROLLING THUNDER	85 F	145 F
SALAMANDER	85 F	139 F
* SAMOURAI WARRIOR	95 F	149 F
SHACKLED	89 F	145 F
SIDE ARMS	95 F	135 F
SILENT SERVICE		139 F
SKATE CRAZY	85 F	139 F
SPACE RACER	135 F	189 F
STREET FIGHTER	95 F	145 F
STREET SPORTS BASKETBALL	95 F	145 F
* SUMMER TIME SPECIAL	135 F	
SUPER STAR SOCCER	95 F	139 F
SUPER FLIPPARD	75 F	
SUPER HITS	95 F	139 F
SUPER HITS II	99 F	149 F
TARGET RENEGADE	85 F	139 F
TEN GREAT GAMES II	99 F	
TETRIS	95 F	135 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	95 F	145 F
THE HUNT FOR RED OCTOB.	145 F	179 F
* THE TRAIN	115 F	
THUNDERCATS	89 F	145 F
TOP TEN ELITE	99 F	135 F
TRESORS D'US GOLD	99 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT 6000		265 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	145 F
* V 2		165 F
* VINDICATOR (GREEN BERET II)	85 F	135 F
VIXEN	99 F	139 F
WONDERBOY	79 F	115 F
* WINTER GAMES II	NC	NC
ZOMBI	125 F	149 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURES :	
- pour 10 DK 3'' - 3''1/2	55 F
- pour 40 DK 3'' - 3''1/2	100 F
- pour 80 DK 3'' - 3''1/2	150 F
- pour 50 DK 5''1/4	110 F
- pour 100 DK 5''1/4	165 F
CABLE IMPRI. CENTRONIX POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC	115 F
CABLE PRISE PERITEL (Télé) AMSTRAD	109 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES - les 10	75 F
DISQUETTES VIERGES	
- 3'' - boite de 5 (GODEX)	99 F
- 3'' - boite de 10 (AMSOFT)	250 F
- 3''1/2 - boite de 10 (PRECISION)	155 F
- 5''1/4 - boite de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
FILTRES ECRANS : - COULEUR 12''	179 F
- COULEUR 14''	239 F
- MONO. 12''	139 F
- MONO. 14''	149 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
PCW 8512	149 F
PCW 8256	189 F
PC 1512	89 F
KIT DE NETTOY. 3'' ou 3''1/2 ou 5''1/4	80 F
KIT DE TELECHARGEMENT (AMSTRAD)	95 F
LISTING 80 gr. 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	86 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14'' CPC	160 F
SUPPORT ECRAN 12'' PC	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :	
SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99 F
GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
MANETTE PC ANKO	155 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II+	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. DOUBLE BRANCHEMENT	95 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

Contactez-nous pour connaître les nouveautés et les autres titres

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR



Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsables d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 F	
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

Date d'Expiration ..../.... Signature :

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

AMMAG 10-88

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal Tél.

MODE DE RÈGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + 20 F ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



dossier

ET SI ON JOUAIT A LA GUERRE ?

Qui n'a rêvé au moins une fois dans sa vie d'entendre ou de ré-entendre les douces instructions de son adjudent-chef, l'agréable crépitement des mitraillettes au plus profond de la jungle et le râle oh combien réjouissant du héros qui meurt pour la patrie ? Alors voici l'occasion idéale de vous faire une idée de ce qui vous attend. Ce dossier va vous apporter la joie profonde d'assouvir vos instincts belliqueux et de découvrir les meilleurs jeux de guerre.



Flying Shark

Directement inspiré d'un célèbre jeu dit « de café », ce conte belliciste narre les tribulations quasi suicidaires d'un bon vieux biplan, affrontant avec brio une armada ennemie au grand complet. Presque tout ce que l'homme moderne a été capable d'inventer pour occire son vis à vis au nom de la patrie et de l'expansionnisme galopant se trouve aux prises avec notre vaillant pilote, survolant avec effroi un territoire résolument hostile.



Flying Shark: accroche-toi au manche!

De redoutables escadrilles viendront lui souhaiter la bienvenue, suivies de chars dont la seule raison d'être est de canarder à tout va ainsi qu'une flotte puissamment armée, trop heureuse du défoulement qu'offre une cible vétuste et solitaire. Ajouter à cela, une DCA virile et déchaînée et quelques armes secrètes chargées d'éviter toute somnolence au joueur lymphatique. Vous avez maintenant une idée assez précise de ce qui vous attend : bombardements et mitraillages sont de rigueur, ainsi que la récolte de bonus offrant à l'occasion un surcroît de puissance de tir à votre vieux coucou qui risque d'en avoir bien besoin. Le graphisme et l'animation sont tout à fait corrects pour ce type de divertissement, héroïque à souhait.



Platoon: souvenirs tragiques du Viet-Nam.

Platoon
(Ocean)

Platoon (le film) dénonçait la guerre. Le soft vous la fait faire. Pixelisée, Dieu qu'elle est jolie ! Accompagné de cinq hommes, vous voilà largué au coeur du Vietnam, sans même la charge d'explosif nécessaire à votre mission. Vous devrez donc la retrouver puis localiser le pont à faire sauter.
D'innombrables ennemis sont tapis dans la jungle. Ils vous dégringolent dessus au détour du chemin ou bien se laissent choir du haut des arbres. Dans votre intérêt et celui de vos bonshommes, vous êtes priés de réagir vite et avec précision. Certains de ces « sniper » (tireurs d'élite) sont enterrés dans des trous camouflés : ce sont les pires.
Au second niveau (de vie ?), vous explorez d'étroits souterrains. Seule l'extraordinaire vitalité de votre adversaire lui permet de tenir dans ce réseau inexpugnable privé d'air et de lumière. D'autres ennemis, alimentés en oxygène par une simple paille, restent des heures tapis sous la surface d'un marécage, promptes à surgir à l'approche d'un GI, le couteau à la main. Profitons de ce moment tragique pour souligner la fabuleuse musique, sautillante à souhait.
A chacun son tour, c'est vous qui, dans le dernier tableau, êtes dans le trou. Tout autour s'agitent des viets que la nuit protège. A la lueur des fusées éclairantes, vous essayez de faire un carton, mais ce n'est pas évident. Et le jour levé, voilà que ce sont vos propres généraux qui décident de bombarder votre zone au napalm. C'est le moment de se tirer, et vite ! Les viets en profitent pour vous courser et vous canarder. Profitons de ce moment tragique (bis) pour souligner la régularité du scrolling et l'animation irréprochable du jeu.
Enfin, tous bargeots, c'est maintenant le sergent Barnes qui se retourne contre vous. Fou comme un lapin, bien à l'abri, il vous asperge de rafales d'arme automatique et vous jette dessus des tombereaux de grenades. Profitons de ce moment tragique (ter) pour souligner qu'il est inutile d'aller casser du viet à l'autre bout du monde si c'est pour finir par en découdre avec un GI caractériel.



Dans Platoon: les labyrinthes où se perd la raison des combattants.

Platoon est tout de même un méga-soft, plein d'action et de rebondissement. Sans Platoon, que serait la guerre sur nos écrans ?

THE GREAT ESCAPE

(Ocean)

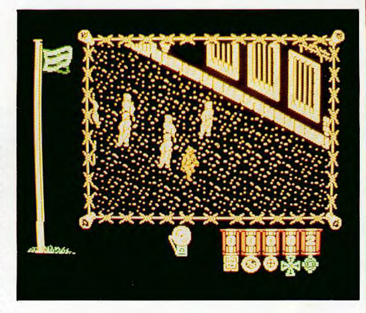
La guerre a son revers, crever la gueule ouverte, ou bien, dans le moindre des cas, croupir pour de longs mois dans un camp de prisonniers. Mais un soldat digne de ce nom doit tout tenter pour s'évader afin de se remettre au service de son pays. *The Great Escape (la Grande Evasion)* fait allusion à un film célèbre.

Dans un premier temps, vous ne faites rien, ce qui nous change des stakhanovistes de l'auto-fire. Le prisonnier moyen, en effet, goûte d'abord le calme et la sérénité du camp avant d'aller se jeter, une fois de plus, dans l'enfer du combattant. Vous assisterez ainsi à la journée tumultueuse d'un prisonnier choyé, délicatement réveillé au petit matin, grassement nourri et luxueusement logé aux frais de la princesse, compté et recompté à l'appel et bouclé dans sa chambrée dès l'heure du couvre-feu.

FIRE est le signal des préparatifs. Dès maintenant, vous devrez fureter un peu partout dans le camp, planquer dans des caches tout ce qui pourra vous servir. Mais attention,si vous manquez à l'appel, ou à la cantine, les gardes auront tôt fait de découvrir ce que vous mijotez et vos préparatifs seront déjoués.

La nuit, les projecteurs balayent le camp silencieux et des molosses veillent. Méfiez-vous aussi des systèmes d'alarme aux abords de la barrière.

Sous leur mâle détermination, les prisonniers de guerre cachent portant une âme fragile : après un certain nombre de tentatives vouées à l'échec, le moral baisse dangereusement, la déprime gagne du terrain. A quoi bon insister ? Bientôt, le malheureux looser traîne dans le camp son âme en peine. Il ne faut plus compter sur lui. Mais vous, vous êtes d'une autre trempe, vous saurez vous échapper, n'est-ce pas ?



The Great Escape: la liberté au bout du joystick..

COMBAT SCHOOL

(US Gold)

Avant de songer à guerroyer, il faut apprendre à se battre. Le Haut Comité de Surveillance et de Protection de la Nation a créé pour cela le casernement de *Combat School*. Durant vos mois de classes, vous devrez prouver que vous possédez toutes les qualités requises pour devenir un excellent militaire. Vous commencerez par effectuer un parcours du combattant chronométré. Quand vos jambes seront trop lourdes d'avoir sauté des obstacles de plus en plus hauts, vous vous allongerez derrière des sacs de sable et vous tirerez sur des cibles on ne peut plus traditionnelles.

Pan ! Pan ! En plein dans le mille ! Ouais ! Vous avez gagné le droit de vous arracher les bras en piquant un vingt kilomètres nage libre ! Ou peut-être préférez-vous une promenade en canoë-kayak ? Qu'à cela ne tienne, nous avons tout prévu pour vous faire plaisir ! Ah, vous allez en baver mes gaillards ! Vous allez regretter d'avoir quitté les doux jupons de votre mère !

Et ce soir, vous savez ce que vous allez faire, mes tendres agneaux ? Vous vous démettrez l'épaule en essayant de me vaincre au bras de fer. Hè ! Hé ! Vous n'êtes pas sortis de l'auberge ! Mais vous ne regretterez rien tant les graphismes et l'animation sont superbes. Quand vous aurez réussi ces différents exercices, vous serez fin prêts pour partir en mission.



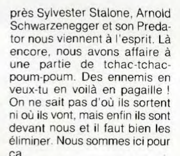
Combat School, appelée vulgairement : l'école du crime...



Les Tuniques Bleues: sus aux Gris!

PREDATOR

(Activision)



près Sylvester Stalone, Arnold Schwarzenegger et son Predator nous viennent à l'esprit. Là encore, nous avons affaire à une partie de tchac-tchac-poum-poum. Des ennemis en veux-tu en voilà en pagaille ! On ne sait pas d'où ils sortent ni où ils vont, mais enfin ils sont devant nous et il faut bien les éliminer. Nous sommes ici pour ça.

Le scrolling vertical est assez moyen : il tressaute légèrement. Ah, oui, j'allais oublier : Predator est sensiblement plus macabre que ses concurrents. Les décors du premier tableau sont peuplés d'humains nus pendus aux arbres soit par le cou soit par les pieds. Beurk, on se croirait dans un mauvais Apocalypse Now !



Predator: sanguinaire à souhait.

JEU	EDITEUR	J	GRAPH	ANIM	BRUIT	INTER
ARMY MOVES	Imagine	1	****	****	***	**
COMBAT SCHOOL	US Gold	1	****	****	***	***
COMMANDO	Elite	1	*****	****	***	*****
FLYING SHARK	Firebird	1	****	****	****	****
GREEN BERET	Imagine	1	***	****	***	****
GRYZOR	Ocean	1/2	**	***	**	****
IKARI WARRIOR	Elite	1/2	****	****	***	****
JACKAL	Imagine	1	***	***	**	***
LES TUNIQUES BLEUES	Infogrames	1	*****	****	***	****
PLATOON	Ocean	1	****	****	****	****
PREDATOR	Activision	1	***	**	**	**
RAMBO	Ocean	1	***	***	***	**
THE GREAT ESCAPE	Ocean	1	****	***	***	****
WHO DARES WIN	Amot	1	***	***	***	***

LES TUNIQUES BLEUES

(Infogrames)

Les personnages de bande dessinée créés par Lambil et Cauvin passent à l'attaque ! Nous sommes en pleine guerre de Sécession, en l'an de grâce 1862, dans le camp Ravendish. *Les Tuniques Bleues*, de la Collection *Spirou*, commençe par un jeu de stratégie : à vous, Général de la 7e compagnie, de tracer le plan des lieux, de disposer des villages et des fortins ainsi que des forces plus ou moins armées. Un éditeur de décors permet de configurer les scènes selon vos desiderata.

Le jeu débouche sur trois séquences d'arcade dont l'action est rondement menée. Vous êtes maintenant le sergent Chesterfield. Il n'y aucune honte à passer de général à sous-fifre. Après tout, la vie d'un sergent est autrement plus mouvementée que celle d'un galonné penché sur une carte. Au terme de vos exploits, vous devrez avoir rejoint votre garnison.

Pour commencer, offrez-vous une mémorable bagarre sur le toit d'un train : il s'agit d'immobiliser la locomotive après s'être débarrassé des sudistes qui gardent le chargement d'or du convoi.

Le deuxième tableau représente lui un fort. Votre mission, atteindre les réserves de munitions et de nourriture et tout faire sauter. Les sudistes se battront avec férocité pour vous empêcher de mettre votre funeste projet à exécution. Des chiens seront lâchés contre vous, des tonneaux jetés dans vos jambes, l'adversaire fera feu (c'est le cas de le dire) de tout bois. Sautez de toit en toit, forcez la porte de l'arsenal et préparez-vous au feu d'artifice final.

Dans le dernier jeu, le yankee que vous êtes devra mener une charge de cavalerie afin de percer les lignes adverses (et au passage chaque ennemi en particulier).

Tout nouveau tout beau, je n'aurais, pour *Les Tuniques Bleues*,qu'un seul mot d'ordre à vous donner : Chargez !



Rambo: feu à volonté, service compris.

RAMBO

(Ocean)

Ce soft a l'étoffe du héros : des hardes (et le bandama autour du front). On échappe au regard bovin et inexpressif de Stallone, c'est déjà ça. Pour le reste, le jeu reprend très scrupuleusement le scénario du film, à savoir tirer, les dents serrés, sur tout ce qui bouge (et c'est forcémentdu jaune). Pendant le tir tous azimuths, on peut penser à plein de choses, le rencard avec Nénette, les factures impayées, le téléphone coupé depuis belle lurette... Et tant que ça scrolle et que ça tire, c'est tout bon. On peut même s'étonner de finir le jeu...

WHO DARES WIN

(AMOT)

Vous aimez plaisanter en lançant des grenades et en avançant en zigzag ? Alors Who Dares Win est pour vous. Ah, quelle délectation de pouvoir prouver son courage et son efficacité face au danger ! Vos ennemis ne vous feront pas de cadeaux, et vous, vous êtes bien décidé à ne pas faire de quartiers. Vous ne pouvez pas vous entendre, quoi. C'est égal, si vous tombez au champ d'honneur, votre fantôme aura gagné le droit de voir votre nom inscrit sur le marbre froid des monuments aux morts qui garnissent les places publiques de nos charmants villes et villages de France après chaque guerre.


LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP
GUNSHIP
TM
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE
Enfin sorti sur AMSTRAD K7 / DK
DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
MICRO PROSE
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14


TYPHOON
KONAMI
COIN-OP ACTION
TYPHOON
Aux commandes de votre hélicoptère blindé, élevez-vous dans les airs en échappant aux vagues d'attaques successives, et traversant le ciel à la vitesse de l'éclair, affrontez les hordes innombrables d'envahisseurs mécancidés dont le seul but est la domination complète de la Terre. Typhoon, le jeu d'arcade de Konami, maintenant disponible sur votre micro-ordinateur en 3 dimensions et avec déroulement vertical rapide, combat aérien acharné, accumule une vaste gamme d'armes meurtrières. Six niveaux de sensations fortes avec comme point culminant pour chacun l'affrontement avec un adversaire foudroyant.
COMMODORE
AMSTRAD
imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 7145.